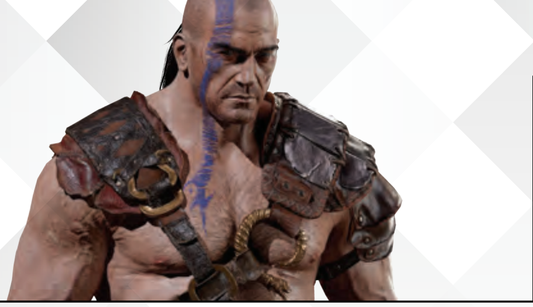


Oyungezer
YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ Mart 2021/03 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 161 • ISSN: 1307-8933
DIABLO II
RESURRECTED
DİRİL DIABLO! DEHŞETİN EFENDİSİ!
161


TOMATOR, THE
CROUTONiaN RU
IS COLLECTING
EXIT


EVIL
LER,
. . .

İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

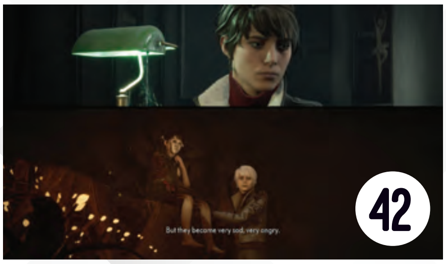
MEDDYA

DATA

PİKSEL















C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

HİKÂYELER DEĞİŞİRKEN...

Birinci yılını doldurduğu bugünlerde Covid-19 virüsü ve yanında gelen karantinanın hayatlarımızı nasıl etkilediğine dair güzel güzel işler çıkmaya başladı. İlk aylarda herkes ne yapacağını şaşırmış halde kendini Instagram'a atmıştı hatırlarsınız. Eve kapananların bir kısmı günlük olarak pişirdiği muz ekmeğini paylaşırken diğer kısım da Zoom toplantılarından Disneyland gezisiymişçesine "hikâyem" çıkarıyordu. O karanlık zamanlar neyse ki atlatıldı, nihayet artık kısa filmler, şarkılar, "hiçbir şey eskisi gibi olmayacak" yüzeyselliğini aşmış analizler içeren makaleler görür olduk. Şahsen doğrudan pandemiye odaklanan ve onun etkilerini anlatan değil ama pandeminin / karantinanın etki alanında olduğunu saklamadan onu bir geriplan gerçeği olarak hikâyesine dahil eden çalışmalara karşı ayrı bir heyecan duyuyorum. Galiba Oyungezer'in de 11 aydır bu kafada yazılıp çiziliyor olması nedeniyle bu tercihim kaçınılmaz. Pandeminin halihazırda devam eden başka işlerin ruhuna bıraktığı işaretleri görmek, Oyungezer'e de biraz daha dışarıdan bakmamı sağlıyor, derginin ve genel olarak OGZ çatısı altındaki her şeyin bu süreçten çıktığında hangi izleri taşıyacağını görmemi kolaylaştırıyor.

Diğer yandan bu izlerin neye benzeyeceği daha çok hükümetin yaratıcılığından etkilenecek. Zira bize hangi yeni ve ilginç vergileri getirdikleri, hangi yeni ödeme kalemlerini ürettikleri günbegün kararlarımızı şekillendiriyor. Ama bu soğuk gerçekliğe şu an girmek istemiyorum, alev alev yanan kapağımıza haksızlık olur.

Öyleyse kendimizi Diablo'nun sıcacık, yumuşacık kucağına atalım hadi. Oyungezer'in Mart sayısının da dediği gibi "Her şey olacağına varır..."

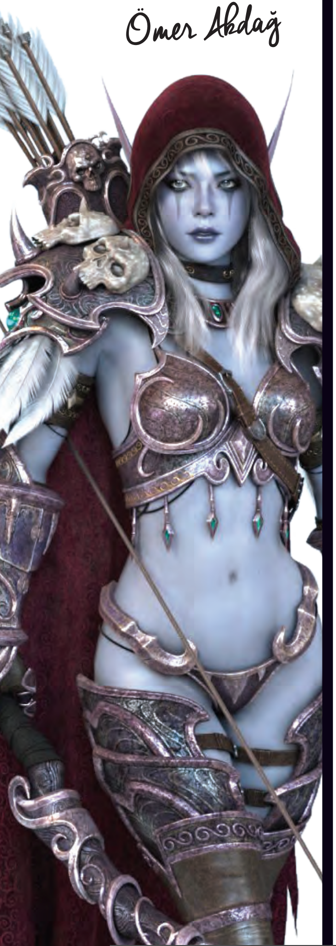
Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Yine beceremedim ya böyle mektupsuz aylar için kenara mektup ayırma işini. Kısmetse bir dahaki bol mektup gelen aya artık (inş önümüzdeki aya yani).

Ömer Akdağ



Eh, 1 mektup 1 mektuptur

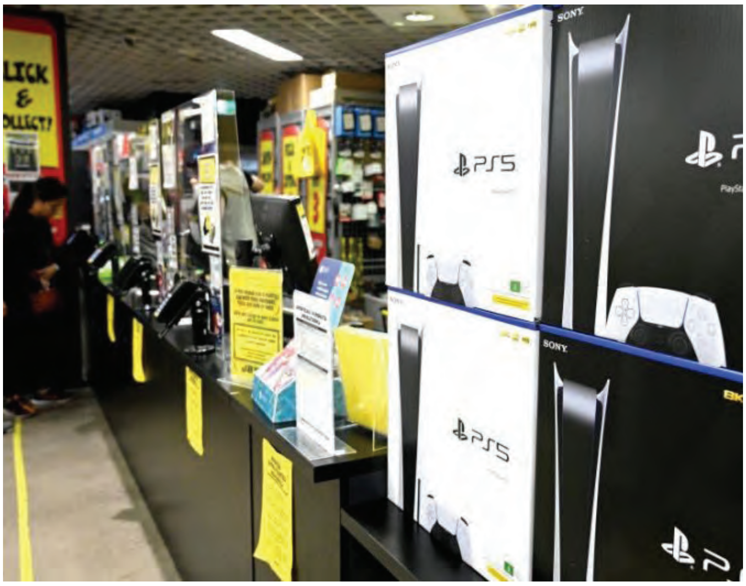
Piyasalar

Çok sevgili Oyungezer ailesi, yeni yılla birlikte her şeyin gönlünüzce olmasını dilerim. Umarım hâlâ iyisinizdir. Bugünkü konumuz piyasalar. Dil altınız hazırsa mevzuya dalıyorum :)

PS5 tarafından konuşmak gerekirse 8.300 TL fiyatı Euro 10 TL iken ve gümrük vergisi %50 iken açıklanmıştı. Şimdi vergi %20 ve Euro 8.5 (hâlâ yüksek) ancak mağazalardan kayda değer bir indirim göremedik. Eminim ki ithalatçılar ve mağazalar bir an evvel fiyat indirmek için hevesleniyorlardır ve eminim ki ellerindeki stokları bitirir bitirmez fiyatlar güncellenecektir (günün fıkrası). Kurların en azından orta vadede aşırı bir artış göstermeyeceği ihtimali üzerinde durursak (günün fıkrası 2) sizce kayda değer bir indirim ne zaman görürüz? Verginin %20'ye inmesi bile 1.700 TL fark yaratmalıydı yanılmıyorsam.

İkinci konum ise şu: Bir neslin sonuna gelmişiz ama ben hâlâ PS4 için bir "siper tabanlı aksiyon" gördüğümü hatırlamıyorum (The Order 1886 hariç). Uncharted 4'ü sanmıyorum çünkü o çok hoplamalı zıplamalı; Vanquish'se aslen bir PS3 oyunu. Sizin radarınıza takılmış safkan bir siper tabanlı aksiyon var mı acaba; Gears of War tadında mesela?

Şubat ayı için benden bu kadar. Hepinize; kendiniz gibi güzel yıllar dilerim. Gelen gideni aratmasın :)
- Umut Şenol



Selamlar bu ay bizi hatırlayıp tek mektup atan insan olan Umut! Hoş bir de Erkan Çoban bir Söyleyin Çizelim önerisi göndermiş ama o köşeyi kapattık be Erkan. "Mesaj göndermediğimiz için Kratos gibi gözüken Goyun okuyuculardan intikam almak için yollara düşüyor" da tam yerinde olmuş ama ne yapalım artık :)

Umut'a dönüş yapayım (dramatik oldu). Aslında PS5'in resmi önerilen satış fiyatı 8.300'den 7.500'e indi ama verginin ve dövizin düşüş oranlarının yanından geçmiyor tabii bu 800 lira. Hoş zaten stok yok, stoku olan Hepsiburada falan da "aslında 9.050 lira da %2 indirim yaptık, sadece 8.849 liraya alabilirsiniz ehe" şeklinde şakacı tavırlarda. Memlekette herkes kurnaz olduğu için en azından stoklar bollaşana kadar ciddi bir indirim beklememek lazım. Stok azlığını kâra dönüştürme peşinde satıcılar. Ha stoklar bollaşınca önerilen satış fiyatı makul seviyeye iner mi? Ne desem boş. Sony Türkiye'nin ve satıcıların insafındayız. Stok geldikçe ürün tükenmeye devam ederse zor, madem satılıyor niye ucuzlatalım diyorlardır klasik. Hoş tam stoklar bollaştığı an kurlar şimdikinin iki katına çıkıverir, öyle kalırız yine kesin.

Siper tabanlı aksiyonlar var olmasına var da Gears of War kadar o mekaniğe odaklanmış olan yok bildiğim kadarıyla. Aklıma gelen diğerleri: The Division'lar, Watch Dogs'lar, Mafia'lar, The Last of Us'lar, Mass Effect'ler.

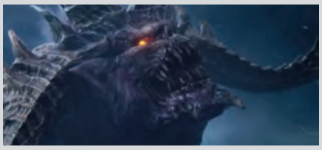
Saçın sakalın birbirine karıştığı şu günlerde kendim kadar güzel olmasın lütfen önümüzdeki yıl. Gene buyur gel.

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

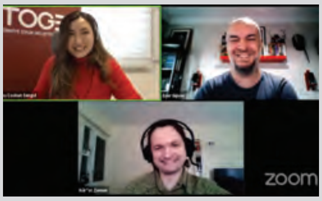
Videolarda Bu Ay



→ Gördüğünüz bütün karakter yaratma ekranlarını unutun. Unreal Engine'in yeni duyurduğu MetaHuman Creator'ın videosunu mutlaka izlemeniz lazım. Akıl alır gibi değil: **tinyurl.com/ogz-161-metahuman**



→ Total War: Warhammer III'ün tekrar tekrar izlenesi şahane duyuru videosu: **tinyurl.com/ogz-161-tww3**



→ Bu ay bizden Eser ve Level'dan Kürşat, TOGED'in Game Talks video serisinde bir araya geldi, çok da güzel bir sohbet ortamı oluştu: **tinyurl.com/ogz-161-toged**

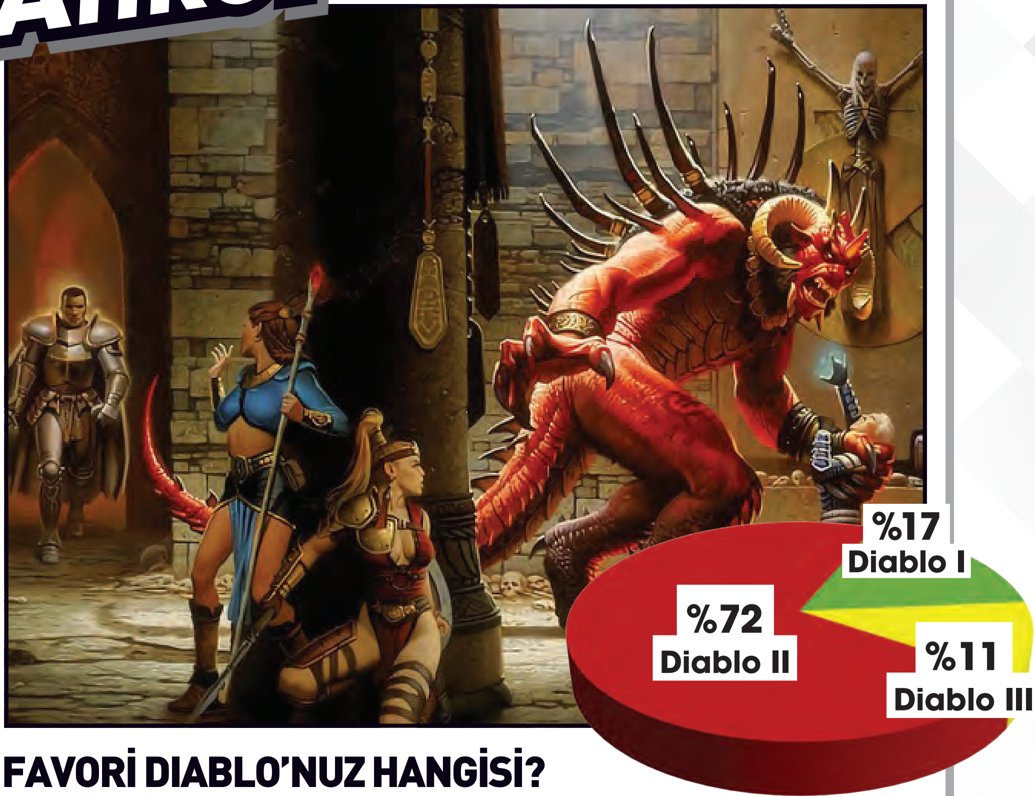
Aaa bitti. Bu kadar çabuk bitmesin ya gelecek ay. Hadi hadi, 1-2 cümle bile yeter, çok da kastırmanıza gerek yok.



Gelecek Ayın Misafiri

Engin Vural buralarda olacak gelecek ay. "Diğer kısımlara seve seve destek veririm ama dergiye inceleme yazmak istemiyorum" diyor, "Neden?" diye soruyorum, söylemiyor. Siz de bir sorun, belki size söyler :)

Anket



FAVORİ DIABLO'NUZ HANGİSİ?

→ BAŞKA NE DEDİLER?

Daha yeni 2'de barbar açtım :) @Volkan Salman

Diablo 1. Tristram müziği sorunun cevabını barındırır. @Serhat Erdoğ

Yeniler bilemez Diablo 2 ennn babasıdır bunların. 7 senemi verdim. @Mustafa Altındağ

Diablo 2 gençliğimi yedi :) @Sedef Mert

En sevdiğim oyunlardan biri Diablo 1. @Ak Kurt

→ "İLK FIRSATTA OYNAYACAĞIM" DEDİĞİNİZ AMA BİR TÜRLÜ OYNAMADIĞINIZ OYUN?

Sekiro. Çünkü çok pahalı ve hala doğru düzgün indirime girmedi. @Kemal Tavus

Disco Elysium. Anlayamam diye korkuyorum. @Sercan Çelenk

The Wither 3 oynamaya başlıyorum, sonra vazgeçiyorum. @Ümit Deniz

RDR 2. Kim uğraşacak şimdi o kadar saat @Görkem Ekmekci

BioShock serisi. Çok geriyor. @Batıkan Büyükbaş

Dark Souls... Kaç defasında canım çekmesine rağmen oturup indirdikten sonra kim uğraşacak bununla deyip kaldırdığım nadide oyun. @UlaşÖzcan

→ @OYUNGEZER: EN SEVDİĞİN TÜRK OYUNU HANGİSİ? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Mount & Blade demeyenleri dövmüyor muyuz :) @mustafamutlusenay



Oddmar çünkü platform adına yapmak istediği her şeyi düzgünce yapıp, üstüne eğlenceli bir hikaye de anlatabiliyordu. @ereneryurekli



Stygian'ın demosu müthiş ötesiydi. Bir gün mutlaka devamını da oynayacağımdır. @omerakdag



PORTAL



ÇIKIŞ TARİHİ: SONBAHAR 2021

CAN ARABACI

FINAL FANTASY XIV: ENDWALKER

GOMEN NASAI YOSHI P-SAMA



Dergi olarak Square Enix'e ve FF XIV ekibine büyük bir özür borçluyuz bence. Sen tut, ölü doğmuş bir oyunu küllerinden dirilt, bugüne kadar yazılmış en iyi DVO hikâyelerinden birini ilmek ilmek işle, en iyi ek paketini ortaya koy ve o efsane Shadowbringers paketinin incelemesini dergide kimse oturup yazmasın bile! Ayıp gerçekten... Pü bize!

Neyse, ayıbın neresinden dönersek kârdır. Biz de hazır duyurusu taze yapılmışken Endwalker'la bu ayıbı arkamızda bırakalım artık. Şimdi öncelikle bilmeyenler için kısa bir açıklama: Final Fantasy XIV gerçekten çok nefis olmasına rağmen ülkemizde öyle çok bilinen ve oynanan bir oyun değil ne yazık ki. Bilindiği zaman da haliyle türün daha popüler örnekleriyle karşılaştırılıyor ancak özü onlardan biraz daha farklı: Geminin dümeninde hikâye var; o serüveni yaşamak için oynuyorsunuz oyunu. End-game'e geleyim, raid yapayım gibi şeyler daha ikinci planda (Ki bakmayın ikinci planda dediğime, onlar da gayet sağlam hani. Hatta WoW'a yeni gelen çoğu özellik yıllar önce FF XIV'te çoktan yapılmış oluyor genelde. Merak edenler Palace of the Dead'in ne zaman eklendiğine ve tanıdık gelip gelmediğine bir baksın derim.). Hikâyeyi sallamadan tutup da sona geçseniz "Scion'lar kim? Niye herkes beyaz saçlı? Eee n'oldu ki şimdi burada yani?" gibi tonla soru sorup oyunun yıllarca üstüne koya koya işlediği karakter ve olay örgüsünden mahrum kalıyorsunuz, o yüzden başları biraz çetrefilli olsa da göğüs germeniz tavsiyemdir; zira sonrasında ödülünü fazla fazla alıyorsunuz (beyaz saç sorusunun şimdilik tek cevabı "Japonlar seviyor" gerçi).

İşte bu serüvenin yeni parçası olacak Endwalker, bu yılın sonbahar aylarındaki şimdilik belirsiz bir günde bizlerle buluşacak. Shadowbringers'da arşa vurdurup temelini sağlam doldurdukları hikâyenin daha nasıl üstüne çıkabileceklerini çok merak ediyordum, lakin daha baştan "Hydaelyn ve Zodiark'ın mücadelesinin, yani 10 senedir devam ettirdiğimiz hikâyenin sonu" diyerek o konuda ağzıma bir parmak bal çalıverdiler. Bu uğurda hikâyenin sahne ışıklarındaki başlıca yeni rotası... Ay! Evet, bayağı gökyüzündeki aya gidiyoruz. Nedeni nasılı henüz açıklığa kavuşmuş değil tabii ancak Yoshi P'nin yaptığı sunumda hikâyenin yamalara sarkmadan Endwalker'ın geldiği gün sonuca ulaşacağı ve sonradan gelecek yamaların da yeni ve daha büyük maceranın kapısını aralayacağı söylendi (nasıl yapacaklarsa artık). Ayrıca uzun süredir çoğunlukla uzaktan süzdüğümüz Garlemald, oldukça renkli ve hafiften FF X'a göz kırpan tasarımlarıyla Thavnair adası ve bu adadaki merkezi şehir Radz-at-Han ziyaret noktalarımız arasında olacak. Ha, bir de Ishgard'ı baştan yapa yapa nihayet inşasını tamamlamışız. Ev almak isteyenler şimdiden Ishgard önünde sıra olmaya başlasın; malum bir hayli popüler olacak...

Bunlar dışında seviye sınırı 90'a çıkıyor ve iki yeni sınıf ekleniyor. Bir tanesi yeni healer sınıfı, Sage. 70. seviyeden başlayacak olan bu yeni cafcaflı sınıfı Scion'lar arasında sergileyecek olan isimse Alphinaud. Sage'ler FF XIV'e özel "Noulith" adında yeni bir silah kullanacak ve direkt iyileştirme yerine daha çok bariyerle alınan hasarı kesme üzerine yoğunlaşacak (bu aynı zamanda healer karakterlerin bariyer ve düz iyileştirme olarak daha keskin çizgilerle ikiye ayrılmasının da önünü açıyor). Diğer sınıfın melee DPS olacağı söylendi ama resmi duyurusu 15-16 Mayıs tarihlerindeki Digital Fan Festival'de gerçekleşecekmiş. Hatta şu an için genel olarak sadece torbanın ağzını açtıklarını ve çok daha fazlasını Mayıs ayındaki bu etkinlikte öğreneceğimizi iddia ediyorlar. Shadowbringers'da üzerimize kepçe kepçe attıklarına bakınca şüphe duyacak hâlim yok doğrusu. Torbanın içinde kalan ama ucundan yarım ağızla bahsettikleri diğer şeylere değineyim yerim bitmeden: Yeni ekipmanlar, Armory Chest kapasitesinin artması, yeni Gold Saucer içerikleri, Data Center Travel System sayesinde artık farklı Data Center'lardaki arkadaşlarımızı ziyarete gidebilme...

Ama bunların hepsi bir yana, başta da dediğim gibi, asıl heyecanımı körükleyen kısım yüzlerce saatimi ayırıp yaşadığım maceraların, tanıdığım karakterlerin başına bir sonraki adımda ne geleceği. Final Fantasy XIV'ü diğer DVO'lardan ayıran ve özel yapan şey de tam olarak bu işte.



TÜR: DVO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** PC, PS5, PS4

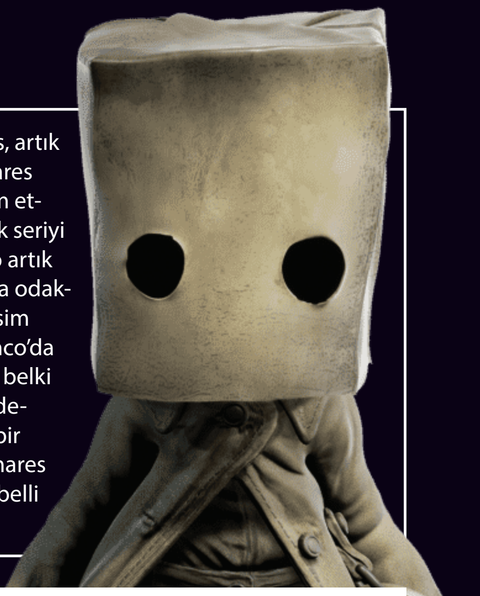
BU AY NE OLDU?

Güya yılın en kısa ayını geride bıraktık ama diğer ayları cebinden çıkarırcasına dolu bir ay yaşadık. Bir yandan BlizzConline oldu, Diablo'lara doyduk; diğer yandan yeni oyunlar duyuruldu, daha önceden duyurulanlar ertelendi, geliştiriciler ağız dalaşlarına girdi, bazı büyük projeler çöpe gitti. Sanki tüm yılı bir aya sığdırmaya çalıştı oyun dünyası.

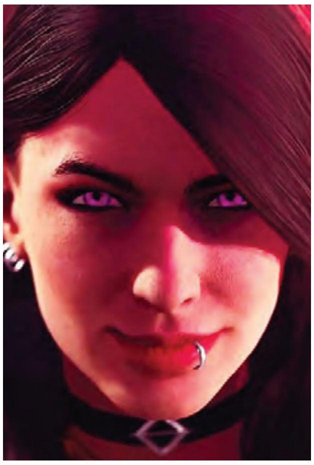
ESER GÜVEN



1 Pişmiş tavuğun başına gelmeyenler CDPR'ın başına gelmeye devam ediyor. CDPR büyük bir hack vakasıyla karşı karşıya kaldı, Cyberpunk 2077, The Witcher 3'ün yeni versiyonu, Gwent gibi oyunların kaynak kodları, şirket içi yazışmalar, çalışanların kişisel bilgileri falan hacker'ların eline geçti. Sonrasında da milyonlarca dolara açık arttırmayla kendisine alıcı buldu bu dosyalar. Arttırmayı kazanan CDPR'ın kendisi mi, onu hiçbir zaman bilemeyeceğiz.



2 Tarsier Studios, artık Little Nightmares serisine devam etmeyeceğini açıklayarak seriyi sevenleri üzdü. Stüdyo artık yeni oyunlar yaratmaya odaklanacak ama oyunun isim haklarının Bandai Namco'da olduğunu düşünürsek belki "taklitleri aslını aratır" dedirtecek şekilde farklı bir stüdyoya Little Nightmares görevi verebilirler, hiç belli olmaz o iş.



3 Ben size bir şey söyleyeyim mi, biz kolay kolay Bloodlines 2 falan göremeyeceğiz. Tam bir yılan hikâyesine dönen, geliştirici ekipten çok önemli isimleri kaybeden oyun Paradox'u da rahatsız etti ve Hardsuit Labs'ı 'siyeee' diyerek oyunun başından aldılar. Şimdi kim bilir kim çalışıyordur oyun üzerinde, ama daha birkaç sene görme şansımız olmayacak. Halbuki duyurulduğunda ne heyecan yapmıştık değil mi?



4 Erteleme haberleri art arda geldi: PoP: Sands of Time Remake belirsiz bir tarihe kaydırıldı, Amazon'un New World'ü 31 Ağustos'a itelendi, Gran Turismo 7'nin bu yıl çıkmayacağı, 2022'ye ertelendiği açıklandı, Horizon: Forbidden West'in de ertelendiği iddia ediliyor.

5 Paradox zibilyon tane DLC çıkarmasıyla ünlü. Çoğu ucuz olsa da hepsini üst üste ekleyince tuhaf rakamlar çıkıyor ortaya. Bu yüzden "aylık DLC aboneliği" sistemini denemeye başladılar, aylık 10 liraya bir oyunun tüm DLC'lerini sınırsız oynayabiliyorsunuz. Crusader Kings 2'yle denenen bu sistemi diğer oyunlara da koyarlarsa cidden harika olur.

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr

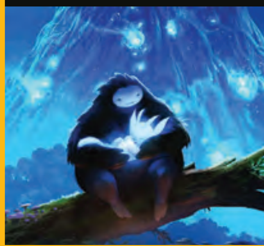


6 Duyuruldu, duyurulacak, az kaldı, aha da geliyor derken nihayet Mass Effect: Legendary Edition'ın resmi duyurusunu aldık. Üçlemenin ilk oyunu remake, diğerleriyse remastered şeklinde karşımıza çıkacak. İlk oyunun elden geçmesi gerektiğine inanmışlar, başta Mako kontrolleri olmak üzere oynanış diğer oyunlarla aynı olacak. İçinde çıkmış olan tüm tek kişilik DLC'lerin de yer alacağı bu versiyonla bir kez daha Mass Effect efsanesini yaşayacağız bakalım. 14 Mayıs'a ne kaldı ki şurada?

7 Bu ayın Türk oyuncular için ilgi çekici haberlerinden biri de PlayStation 5'in dijital versiyonunun da nihayet satışa sunulması ve fiyatının belli olması oldu. Yıl başında düşen ek gümrük vergisi ve kurdaki gerilemenin etkisini daha net görmeyi umuyorduk ama 6000 liralık fiyat bir nebze şaşırtıcı oldu. 400$'ın karşılığı bu mu olmalıydı, bilemiyorum.



8 Moon Studios'un CEO'su, aynı zamanda Ori oyunlarının yönetmeni Thomas Mahler, hype yaratan oyunları yerden yere vurduğu, geliştiricilerini yalancılıkla suçladığı yazısıyla büyük yankı uyandırdı. Peter Molyneux'u, No Man's Sky'ın geliştiricisi Sean Murray'ı ve Cyberpunk 2077'nin geliştiricisi CDPR'ı sert sözlerle eleştiren Mahler, sonrasında "ya aslında gaza geldim, o kadar sert konuşmamalıydım, kusura bakmayın gencolar" dese de çıkmamış oyunlar etrafında yaratılan hype'ı tekrar sorgulamamızı sağladı.



9 Electronic Arts da artık Anthem'dan ümidini kesti ve Anthem Next projesini çöpe attı. BioWare'in Anthem'ı düzelteceğine inancı tam olan oyuncular da böylece yaya kalmış oldu. EA, oyunun sunucularının açık kalacağını ve isteyenlerin oynamaya devam edebileceği söylüyor ama "servis oyunların" elde nasıl patlayabildiğini görmeleri adına iyi bile oldu diyeceğim.





10 A Way Out'un geliştiricisi Josef Fares, yeni oyunu It Takes Two'dan acayip umutlu. Hatta kendisine o kadar güveniyor ki, oyuncuların oyundan sıkılmasının mümkün olmadığını, sıkıldığını söyleyenlere 1000'er dolar vereceğini söylüyor. Ben peşinen söyleyeyim, çok sıkıldım oyundan. Hemen IBAN yolluyorum Josefciğim, biz bize yeteriz.

11 HBO'nun merakla beklenen dizilerinden The Last of Us'ın başrollerini kimlerin canlandıracağı belli oldu. Joel'i The Mandalorian'ın Mando'su Pedro Pascal, Ellie'yiyse Game of Thrones'un Lyanna Mormont'u Bella Ramsey oynayacak! Daha şimdiden deepfake'le yapılmış The Last of Us görüntüleri görmeye başladık, bakalım diziyi izlerken bu ikiliye gözümüz alışabilecek mi.





NE OLACAK BU BLOODLINES 2'NİN HALİ

Hastası olduğunuz, öve öve bitiremediğiniz bir oyunun üzerinden yıllar geçtikten sonra bir devam oyununu duyurulması gerçekten de insanın içini kıpır kıpır ediyor. Bir anda yıllar öncesine, o oyunu sabah akşam oynadığınız günlere geri dönüyorsunuz. Aynı deneyimi tekrar yaşamak, o duygulara bir kez daha teslim olmak için sabırsızlanmaya başlıyorsunuz...

...ve aniden çalmaya başlayan çalan saatin sesiyle uyanıyorsunuz. Hepsi bir rüyaymış meğer!

Çünkü benim için Bloodlines 2 böyle oldu artık. Bir rüyaydı, sevindik, mutlu olduk, heyecan yaptık ama hepsi geride kaldı. Geçti. Artık rüyadan sadece kırıntılar hatırlıyorum, birkaç güne geriye o da kalmayacak. Ve bunların bana göre tek sorumlusu Hardsuit Labs'ın tüm süreci felaket biçimde idare etmesi.

Şöyle azıcık geriye gidelim. 2019 Mart ayında duyuruldu Bloodlines 2. Çok büyük olaydı. Dediler ki ekibin başında Brian Mitsoda var. Oha! İlk oyunun baş tasarımcısı ve senaristi, yeni oyunu yönetiyor. Kafadan 1 gol önde başladı yani maça. Chris Avellone da katkıda bulunuyor dediler, vay anasını! O zamanlar Avellone'un skandalları patlamadı tabii, ismini görünce ister istemez seviniyoruz. Sonra ilk oyunun müziklerini besteleyen Rik Schaffer'le anlaştık dediler. Adamlar bildiğin rüya kadro kuruyor dedik.

Ama üzerinden bir hafta geçmedi, oyun üzerinde şiddetli bir sağ-sol tartışması başladı. O konulara şimdi hiç girmeyeceğim ama sonrasında oyun iki erteleme gördü ve 2020'de çıkmayacağı kesinleşti. Ardından oyunun tanıtımını üzerine kurdukları adamı, Brian Mitsoda'yı kovdular! O da yetmedi, kreatif direktörünü de kovdular. Sebepsiz yere hem de. Bloodlines camiasında da büyük tepki alan bu hareket işin kontrolden çıktığının da habercisiydi.

Hardsuit Labs bariz biçimde ne yaptığının farkında değildi, stüdyonun içinde neler döndüğünü artık Allah bilir. Hikâye tasarımcısı Cara Ellison da kendi isteğiyle ayrılınca oyun resmen hikâye yönetimini kaybetmiş oldu. Hardsuit'se hâlâ dalga geçer gibi oyun yetişecek, yetişmeyecek muhabbeti yapıyordu. Oyunun yayıncısı Paradox bu saçmalığa daha fazla dayanamamış olacak ki Hardsuit Labs'ı oyunun geliştiriciliğinden aldı, yakın çalıştıkları başka bir stüdyoya devretti ve çıkış tarihini de 2022 ve ötesine şutladı.

Şurası çok açık, HL bu dev ismin altından kalkamadı. Zaten yayınlanan oynanış videolarında sırf hikâye değil, oynanış açısından da sorunların olduğu görünüyordu. Bu haliyle çıkacak bir oyun, Bloodlines hayranları tarafından acımasızca gömülürdü ben size söyleyeyim. Çünkü beklenti çok yüksek. Çünkü ortada Cyberpunk 2077 gibi bir örnek var. Çünkü Paradox aynı topa girmek istemiyor, CDPR'ın yaşadıklarını yaşamak gibi bir niyeti yok.

Halbuki daha baştan gerçekçi bir hedef konulmalıydı. Bu kadar derin bir oyunu "bir sene içinde çıkaracağız hehe" diye lanse ederseniz, işte böyle patlarsınız. Paradox'un da suçu var, sen kalk böyle efsane bir ismi kariyerinde sadece Blacklight: Retribution olan bir stüdyoya ver. Sonra da bu işi yeterine denetleme, stüdyonun içi çalkalansın ama sen sadece çıkış tarihi haberi vermeye odaklan. Bu son müdahale yerinde ama çok geç kalındı.

Şu an sizi bilmem ama benim hype seviyem net 0. Bloodlines 2 çıkmış, çıkmamış, umurum değil. Zaten Mitsoda şutlanınca ön siparişimi de iptal ettim, kafam rahat. Bu saçmalıklara kafa yoracağımıza bug'lı, mug'lı demeden ilk oyunu açar, o müthiş gayrı resmi yamasını da kurar oynarım. Size de aynısını tavsiye ediyorum, artık sadece isim üzerine gaza gelme, hype yapma olayını geride bırakabilsek en güzeli olacak.

Eser Güven



AYIN EZENİ: ÖMER AKDAĞ

CRUSADER KINGS III

CK3 müthiş oyun, bunu bir cebimize koyalım. Ama müthiş oyunları ezmeyi ayrı bir seviyorum ki CK3 de hiç az malzeme vermiyor bu konuda hani.

Mesela... İlk 3 oyunum direkt aynı şekilde sonlandı. Küçük başlıyorum, ufak ufak büyüyorum, krallığı birleştiriyorum, diplomasisi yüksek olduğu için karakterimi herkes seviyor (hatta savaşta olduklarım bile seviyor, o da ayrı saçma da neyse), pırıl pırıl bir oğlum var... Derken biricik oğlum, varisim, saçma sapan bir şekilde ölüyor, ardından benim eleman da bu acıya dayanamayıp ölüyor, krallık daha reşit olmamış oğluma veya torunuma kalıyor, bütün vasallarım da "kim la bu, velede mi kral diyecez" diye ayaklanıyor, bütün topraklarımı kaybediyorum.

Bakın olabilir, yaşanmıştır da böyle senaryolar. Ama 3 oyunumun 3'ünde de aynı şeyin olması?

Sonra İskandinavya'da yeni oyuna başladım. Dedim tamam, kesin yine aynı şey olacak, kendimi hazırlamalıyım. Ve ne oldu tahmin edin? Aynı şey oldu! Yine iyi gidiyorum, krallık bu kez yeni doğmuş, 0 yaşındaki oğluma kaldı. Ama deli gibi para biriktirmiştim bunun olacağını bildiğim için. Önce bütün vasallara bir dünya hediye yolladım. Ama tabii yetmedi, yine birçoğu ayaklandı, onların karşısına da parayı basıp kiraladığım paralı askerleri çıkardım, isyanı bastırdım (0 yaşındaki bebek bunları nasıl yapıyor diye sormayın...). Oyun da bana iyice kıl oldu anladığım kadarıyla, çocuk 2 yaşındayken falan hasta oldu, varis falan hak getire, dedim ölecek, oyun bitecek, iyice dellendim. Neyse iyi doktor buldum falan kurtardım bir şekilde. 60 küsur yaşına kadar yaşadı, dinde reformlar yaptı, kabile düzeninden feodal düzene geçecek yolu hazırladı...

Onun hükümdarlığından sonra asıl ezilesi noktalarına geldim oyunun. Her şey iyi gitti ondan sonra, İskandinavya, Britanya, Fransa falan silme fethettim. Ama bir sorun vardı... Oyundan artık pek de keyif almıyordum. 3 sebepten.

Birincisi, oyunun ordu yönetimi inanılmaz ama inanılmaz kabız. Küçük bir beylikken falan fazla hissedilmiyor ama bilmemkaç krallığı birden yöneten bir imparatorum, 500 kişilik orduya sahip uyuz bir beyliği almak için savaş açıyorum, 30-40 bin kişilik ordumun tamamını askere çağırmam gerekiyor! Hani öyle yapmamak da bir şekilde mümkün ama herkesi askere çağırıp sonra masraf olmasın diye %90'ını geri yollamak gibi bir saçmalık yapmak daha kolay. Yani gidip istesem kıtanın öbür yanındaki Bizans İmparatorluğu'nu savaş açar alırım ama bu uyuz beylikle Bizans'ı almak arasında külfetlik derecesi açısından neredeyse hiç fark yok o noktada.

İkincisi, oyunda bir dünya karakter yeteneği ağacı var. Tamam güzel. Ama allasen kim "diğerlerini yanına çekme etkini şu kadar arttır", "vasallarının seni sevmesini bu kadar arttır" gibi yetenekler dururken "evlenme teklifinin kabul edilmesi ihtimalini şu kadar arttır", "mahkumlarına daha iyi işkence et" gibi şeyler alır ki? Oyunu çok farklı şekilde oynayayım diyenler ancak. Yoksa seçilmesi gereken doğru yetenekler fazla bariz. Özellikle de biraz büyüdükten sonra daha da bariz. Her oyun bir yerden sonra birbirinin aynı hale geliyor.

Üçüncüsü, eğer iyi bir başlangıç yaptıysanız ve kendinizi karakterinizin öldüğü ana iyi hazırlamayı biliyorsanız (a.k.a. kenara para ayırıyorsanız), oyun bir noktadan sonra fazla kolay hale geliyor. Bütün isyanları bastırabiliyor, istediğinizi istediğinizle evlendirebiliyor, istediğiniz yere savaş açabiliyorsunuz. Yapay zekâ sizin kadar başarılı olmadığı için diğer krallıkların, imparatorlukların falan bir dünya derdi oluyor, bu dertleri çok kolay lehinize kullanabiliyorsunuz.

Bu üç sebeptendir ki "1453'e kadar oynayacam ben bu oyunu" diye başladığım oyunumu bir noktada bıraktım ve aşağı yukarı bir öncekinin aynısı olacağını bildiğim için yeni oyuna başlamadım. Ve bu üç sebeptendir ki her ne kadar 80-90 saat çok güzel vakit geçirdiysem de şu an CK3'e değil Civ'e veya TW'ye dönesim var.



KİMDİR?

Doctor Bosconovitch

MİRAS DAVASI İÇİNDE BİR GARİP BİLİM İNSANI

CEVDET EMRE KIZILCAN

Tekken 3 ve Tekken Tag 2 hariç oynanabilir bir karakter olmadığı için birçok Tekken hayranının da gözünden kaçan bir karakter Doctor Bosconovitch. Fakat hikâyesi ve başına gelenler Demir Yumruk Turnuvası için gerçekten çok önemli. Her şeyi geçtim, Jack'in prototiplerini hazırlayıp, kızı Alisa'yı yaratarak turnuvaya iki tane dövüşçü bahşetmesi bile yeter.

Yani teknik olarak insanlar da haklı: Kaslı kaslı yakışıklı erkekler, güzel mi güzel ajanlar, tehlikeli robotlar, pandalar ve ağaçtan kuklalar (?!) varken kim takar Yalova kaymakamını. Diyebilirsiniz ki "turnuvada bu yaşlı bunağın hiç şansı yok" ve haklısınız da. Zaten o da bunun farkında ve kendi dövüş tarzını "Allah ne verdiyse" diye tanımlıyor. Hele ki Tekken 3'teki diğer karakterlerden keskin suretle ayrılan oynanış tarzını görseniz bu söylediklerine hak verirsiniz.

Mevzubahis Tekken olduğu zaman Heihachi-Kazuya-Jin üçlüsünün bir taht kavgası içinde olduğunu herkes az buçuk biliyor. Peki ya bu kavgayı kazanmak için ne yaptıkları, o biliniyor mu? Doctor B işte buralarda bir yerde devreye giriyor. Votkayı ve satranç oynamayı seven bu Rus bilim insanı birdenbire hür iradesi dışında Kazuya için robot tasarlarken buluyor kendini.

Kazuya tarafından kaçırılan Doctor B, Jack'lerin tasarımının haricinde bir de Roger ve Alex adını verdiği biyolojik silahların yapımına da zorlanıyor. Aslında bu durum nedeniyle vicdan azabı çekiyor çünkü bilimin bu işler için, hele ki kendi tanımına göre "kötü" insanlar için kullanılmasına şiddetli bir şekilde karşı. İşi bitince Kazuya tarafından idam edilmek istenen Doctor B, neyse ki Yoshimitsu tarafından kurtarılıyor. Fakat iki tane biyolojik silah tasarlamasından olsa gerek, çok ağır bir sorumluluk sahibi. Hastalığına ve birkaç klan saldırısına rağmen bir şekilde sağ çıkmayı başarıyor ve Jack'lerin tasarımından da elde ettiği bilgi birikimiyle birlikte kendisi için çok radikal bir karar veriyor: Kaybettiği kızı Alisa'yı bir robot bedeni içinde Jin'e hizmet etmesi için tasarlamak. Gerçi, bilime ikinci bir kere daha ihanet ettiğinin farkında. Ama kendi imalatı bir robotu alt etmenin tek yolunun yine kendi ellerinden çıkan bir robot olabileceğinin de farkında.



Eee efendim ne demişler: Bilgi güçtür. Bu yaşlı adamcağız sert yumruklar atamıyor belki, kabul ancak kendi tasarımı olan ürünlerin zayıf yönlerini de bir tek kendisi biliyor. Bu sebeple sadece Mishima Ailesi'nin değil herkesin gözdesi! Gerçi Lars'ın, Heihachi'nin gayri meşru çocuğu olması gibi magazin olaylarına da pencereden çekirdek çitleyen ve "Ay gız biliyon mu?" diyen teyze edasıyla burnunu sokuyor ama olsun. O hâlâ daha saygın bir bilim insanı.

Bu adamı "oynaması" bi' garip

"Allah ne verdiyse" tanımının abartı olduğunu düşünüyorsanız, düşünmeyin. Aslında bakacak olursanız oyunun, oynanış kısmında da desteklenmiş bu geyik. Doktorumuz Tekken 3 içinde çok ilginç bir hareket şeması ve animasyonlarına sahip. Elindeki kırmızı butonlu bir kumanda vasıtasıyla kendine elektrik çarpıtıp yerde yatarak tekme atıyor mesela. Ya da Yoshimitsu'nun ikonik ışınlanma numarasını da yapabiliyor ama ondan sonrası tam bir kargaşa. Dövüş oyuncuları çok iyi bilir ki genelde oynanış tarzı diğerlerine nazaran farklı olan bu karakterler, iyi ellerde harika işler çıkarırlar ve oyunu domine ederek aldığınız zevkin içine ederler. Bu durum Bosconovitch için de aynen geçerli. Sihirli parmaklarda Amerikan güreşçileri, polisler ve kung-fu'culardan çok daha iyi bir dövüşçü olabiliyor Doctor B.

Eli ayağına karışan oynanışıyla hafızalarda yer etmiştir.

Elektronik Sporlar Bölüm II: eSporun Karanlık Yüzü

Geçtiğimiz ayki yazımızda elektronik sporların yükselişe geçtiğini ve çok yakında dünya üzerinde en çok izlenen canlı etkinlikler sıralamasında birinciliğe oynayacağını anlatmıştım. Yeni bir endüstrinin doğuşunu izlerken kendimizi şanslı hissetmeliyiz; ancak bu sektör bazı doğum sancılarını da beraberinde getiriyor. Başta hukuki altyapı olmak üzere, elektronik sporların faaliyetleri kapsamında birçok ince detay sektörün şekillenmesine yardımcı oluyor. Sahip olduğu potansiyel ve gelir hacmi eSpor faaliyetlerini çekici kılarken; organizasyonel ve hukuki zorluklar, kişi ve kurumlar açısından çeşitli kısıtlamalara yol açıyor. Atish Ghoshal'ın 2019 yılında yazdığı çarpıcı bir makale olan "Elektronik Sporlarda Etik", yeni nesil hile ve şike yöntemlerini en dikkat çekici yönleriyle ve detaylı bir şekilde anlatıyor. Her eSpor meraklısının mutlaka incelemesi gereken bir kaynak olan çalışmaya, bu köşe yazısını okuduktan sonra mutlaka bir göz atmalısınız.

Çeşitli durumlarda, diğer spor branşlarında olduğu gibi, eSpor oyuncuları arasında zaman zaman ortaya çıkan hile ve şike sorunlarından muzdarip olunduğu bilinen bir gerçek. Ortaya çıkma olasılıklarına ve eSporların bütünlüğüne zarar verme eğilimlerine dayanarak, alanındaki önde gelen düzenleyici kurumlardan biri olan ESIC (Esports Integrity Commission) bu tip unsurları denetleyen kararlar alıyor ve çeşitli standartlar oluşturmaya çalışıyor. Elektronik Dürüstlük Komisyonu olarak da tanınan bu grubun temel amacı, oyun ve eSpor endüstrisindeki her türlü hile veya şike olayını araştırmak ve önlemek.

Haksız rekabet: Yazılım hileleri, çevrimiçi saldırılar ve doping

Yazılım hile kodları, herhangi bir video oyununda kullanılan en geleneksel ve en yaygın aldatma şekli. Hile yapan oyuncuya yardım eden ya da rakip oyuncunun oyununu engelleyen hack'ler veya "hile kodları" eklemeyi içeriyor. Hile yapmanın en yaygın biçimi olduğu için bu tip yöntemler, eSpor endüstrisinin aktörlerini oldukça hızlı bir şekilde önlem almaya zorlamakta. Benzer şekilde bankaların güvenlik sistemlerine karşı yapılan saldırılarda sıkça duyduğumuz DDoS saldırıları da eSpor eleme turlarında oldukça yaygın. eSpor liglerinin eleme aşamaları için maçlar, çok nadiren büyük bir seyirci kitlesinin olduğu bir fiziksel gösteri alanında gerçekleşir. Çoğu eleme, birbirleriyle yarışan iki takım arasında, internet bağlantısı olduğu sürece farklı ortamlarda rahatça gerçekleşebilir. Bu mekânlar, yarışmacıların evleri olabileceği gibi, eSpor takımının kendi genel merkezi de olabilir. Bir DDoS saldırısı, rakip takımın internet bağlantısını, aşırı trafiği kendilerine yönlendirerek, oyunlarının gecikmesine neden olacak şekilde kurcalamayı içerir. Böyle bir saldırı durumunda oyun aşırı yavaşlayarak veya internet bağlantısı kesilerek oynanamaz konuma gelir. Oyuncular, IP adreslerini maskeleyerek DDoS saldırılarını önleyebilirler, böylece hile yapan oyuncu trafiği yönlendirecek bir adres bulamaz. ESIC, eSpor ligleri ve internet servis sağlayıcıları arasındaki ilişkileri iyileştirmenin önemi bu anlamda her geçen gün artmaktadır. Ancak keşfedilen yeni teknikler, çevrimiçi saldırıları yöntemlerini de farklılaştırıyor. Yakın zamanda önlem alınması gereken ön önemli konuların başında, dışarıdan yapılan bu saldırılar gelecek gibi gözüküyor.

Muhtemelen 2000'li yılların başında "doping" kelimesinin elektronik ortama transfer edileceğini duysak çok da anlam veremezdik. Ancak tamamen dijital dünyada yapılan yarışmalarda oyuncular tarafından başvurulan hile yöntemlerinden birisi haline gelmesi, alınması gereken önlemleri de tartışmayı beraberinde getirmek zorunda. Geleneksel sporlarda doping, oyuncunun fiziksel yeteneğini geliştirmek için belirli performans arttırıcı ilaçları almayı içerir. eSporlarda dopingse, odak geliştirmek için ilaç almayı kapsar ve oyuncuların uzun süreli yoğun odaklanma göstermesini sağlayan bir etkisi vardır. En yaygın kullanılan ilaçlar Adderall ve Ritalin'dir. Her ikisi de dikkat eksikliğini azaltmak ve odaklanmayı artırmak için kullanılır. En büyük eSporlardan biri olan ESL, şike önlemi almak açısından 2015 yılı itibariyle yeni bir anti-doping yönetmeliği ve maçlardan önce oyuncuların test edileceğini belirten bir deklarasyon yayınlamıştır.

Elbette bu güvenlik sürecinin devam ettirilmesi de bazı kuralların hassas bir şekilde uygulanmasına bağlı. Örneğin turnuvanın düzenleneceği yerleşkenin ve kullanılan bilgisayarların uzman ve bağımsız bir ekip tarafından maçlar öncesinde kontrol edilmesi çok önemli. Tüm oyuncular donanımsal ve yazılımsal olarak eşit koşullarda yarışmalılar. Her oyuncunun oturacağı koltuk ve kullanacağı bilgisayar bile kura sonucu belirlenmeli, kimsenin özel bir yeri olmamalı.



Benzer şekilde oyuncuların kullandıkları mouse, klavye ve kulaklık gibi fiziki donanımların da tam çalışıyor olması ve hassasiyet, kalite açısından farklı olmaması şart. Yarışmacılar arasından rastgele seçilen kişilerden kan örneği alınması bile bu işin bir parçası haline geliyor.

Kaybetmeye yönelik uygulamalar: Şike, bahis ve turnuva manipülasyonları

Maç ve skor düzeltmeleri, kumar ve bahis piyasasıyla doğrudan bağlantılıdır ve bu durum mevcut endüstri oyuncuları tarafından daha da kötüleştirilmiştir. Bahis sahtekarlığı, yetkililerin yolsuzlukla suçlandığı durumlara da yol açmaktadır. Şike, herhangi bir spor dalı için ortak bir tehdittir. Sırayla bir maçı kasıtlı olarak kaybetmeyi içerir. Temel amaç, doğrudan veya dolaylı olarak bir bahis sahtekarlığından kâr elde etmektir. Bazı oyuncular hızlı bir kâr elde etmek için tüm prestijlerini ve temiz geçmişlerini feda etmeye isteklidirler. ESIC'e göre, yapısal turnuva manipülasyonları, sonraki maçların daha zayıf rakiplere karşı olmasını sağlamak için turnuva yapısından ve organizasyondan yararlanmayı içerir. Bu tip hilelerde organizatör firma turnuva yapısını değiştirerek oldukça kolay bir şekilde sorunu halledilebilir ve herhangi bir büyük düzenleyici müdahaleye ihtiyaç duyulmaz.

Elektronik sporlar üzerinden kazanılan milyon dolarlık bahisler...

Bildiğiniz üzere bahis, bir etkinliğin sonucunu tahmin etmenin karşılığını almak için para harcamayı içerir. Geçmişte daha çok geleneksel sporlardan para kazanan bahisçiler günümüzde artık elektronik sporları da tercih etmeye başladı. Bu gelişmeye bağlı olarak sayısız eSpor bahis sitesi açıldı. Bu sitelerin maalesef birçoğu resmi denetlenmeye tabi olmadığı gibi, dünyada ve ülkemizde tamamen yasadışı olarak faaliyet gösteren siteler de mevcut. Endüstrinin hacmi ve kazanç ihtimalleri düşünüldüğünde ilk başta kulağa cazip gelse de, henüz tam oturmamış bir sistem üzerine kurulu olması sebebiyle bir çok soru işaretini de bünyesinde barındırıyor. Özellikle küresel çapta düzenlenen organizasyonlarda hile ve şike konularının tam anlamıyla kontrol altına alınmadığı bir süreçte yozlaşmaya açık bir yapıyla karşı karşıya kalınabilir. Yine bu aşamada ESIC'in uygulayacağı regülasyonların baz alınacağı düşünülüyor.

Bu kadar karamsar gözüken bir içerik, aslında bir rehber niteliğinde bilgi ve tecrübeler de sunuyor. Önceki yazıda fırsatları, bu sefer ise eSpor dünyasının ilk başta gözükmeyen, ancak işin içine derinlemesine girdikçe karanlık köşelerde bekleyen tehlikelerini anlatmaya gayret gösterdim. Kendi halinizde bir elektronik spor oyuncusu veya izleyicisi iseniz, muhtemelen bu yazıda geçen hiçbir unsurla işiniz olmayacak. Yine de proaktif davranmakta ve endüstri gelişirken bir yandan ortaya çıkan bu yeni nesil tehditleri önceden tanıyıp bilmekte büyük fayda var. Ülkemizde yakın gelecekte daha popüler hale gelecek elektronik sporlar ve bu sektörün oluşturacağı ekonomik yapı, doğru kurulan bir hukuki altyapıyla desteklenmesi durumunda önemli bir kaldıraç etkisi oluşturacak ve istihdamı da olumlu anlamda etkileyecektir.

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Esports Integrity Commission - Esic.gg Erişim Tarihi: 20.02.2021
Ghoshal, A. (2019). Ethics in esports. Gaming Law Review, 23(5), 338-343.
Scholz, T. M., Scholz, T. M., & Barlow. (2019). eSports is Business. Springer International Publishing.

Olmasa da olur | Gelse de oynasak! | Ölüyoruz reis!

Epik Total War: Warhammer üçlemesi tamamlanıyor!





ÖMER AKDAĞ

TOTAL WAR: WARHAMMER III

Ayıları kuşanma vakti!

Sevinç çığlıkları ve sanki son 3 yılda 3 tane tarihi Total War çıkmamış gibi "bu ne hep fantezi hep fantezi, artık tarihi Total War yapın!" şeklindeki ağlama efektleri arasında Total War: Warhammer III duyuruldu! Üzülmeyin tarihi sevenler, bu çıksın da sıradaki ana Total War kesin Medieval 3, aha yazdım buraya.

Total War: Warhammer serisinin bir üçleme olacağı zaten en başında söylenmişti. İlk TWW Avrupa-Afrika esintili bölge ve fraksiyonları, TWW 2 de Kuzey ve Güney Amerika esintili bölge ve fraksiyonları ekledikten sonra sıra Warhammer Fantasy dünyasının doğusuna gelmişti.

O müthiş duyuru fragmanının başrolü Kislev'deydi (izlemediyseniz koşa koşa izleyin derim). Kislev, Warhammer Fantasy dünyasının en güçlü fraksiyonlarından biri ama diğer fraksiyonların başına çok bela olamıyorlar çünkü adamlar direkt cehennemin kapısının dibindeler! En büyük dertleri iblisler yani. Oyunda nasıl olur bilmiyorum ama birimleri tamamen insandan oluşuyor normalde. Tahminen ön safları nispeten zayıf, menzillileri yakın dövüşte de güçlü, süvarileri aşırı güçlü olacaktır (ayıya biniyorlar!). Bir de ağlatan buz büyüleri bekliyorum tabii.

İkinci fraksiyonumuz Cathay'se Uzak Doğu, özellikle de Çin esintili ama henüz pek bir şey görmedik. Masaüstü oyunda da haklarında çok bir şey yok hatta. Yılan şeklindeki ejderhalar, uçan unicorn'lar falan, çok acayip şeyler bekleyebiliriz.

Toplam 6 fraksiyonla çıkacak TWW 3 ve diğer 4 fraksiyonumuz daha da ilginç: Dark Gods of Chaos. Yani isimlerini saymam gerekirse Khorne, Nurgle, Tzeentch ve Slaanesh. Bu dördünün oynanışı muhtemelen diğer bütün fraksiyonlardan farklı olacak. Nasıl farklı olacak ve birbirleri arasında nasıl farklılaşacaklar, söylemek zor. Belki TWW 1'deki Chaos ve Beastmen gibi göçebe olurlar ama Chaos ve Beastmen'in oynanışı, diğerlerinin yanında çok da iyi değildi aslında. Troy'daki Amazon'u iyi kotardıklarını, Dark Gods of Chaos'un oynanışını ona benzetebileceklerini söyleyenler var ama Troy oynamadım, bilemiyorum.

Bu 6'sı dışında çıkışta bir DLC fraksiyonu daha olacak ve ön sipariş verenler ve oyunu ilk hafta satın alanlar bu fraksiyona da sahip olacak. Chaos Dwarfs veya Ogre Kingdoms diye tahmin ediliyor. Hobgoblins ve Hobbits de seçenekler arasında.

Kesin TWW 2'deki gibi özel bir campaign mekaniği de olacaktır. Steam açıklamasında Kaos Düzlemi'ne geçmekten bahsediyor, fragmanda "iblislerinizi fethedin" diyor. Kislev ve Cathey'le oynarken o düzleme geçeceğiz demektir, ve bu aynı zamanda iblis fraksiyonlarının yerleşkeleri de olacak demektir. Ama kesin bu henüz bahsedilmemiş campaign mekaniğiyle ilgili farklı bir şeyler var orada, dümdüz fetih değildir olay. Nasıl bir mekanik bizi bekliyor, iblis fraksiyonları için bu mekanik nasıl çalışacak, merakla öğrenmeyi bekliyorum.

Bu arada haritamız TWW 2'ninkinden 2 kat büyük olacak ve elbette 3 oyuna da sahipseniz ilerleyen zamanda gelecek bir güncellemeyle üç oyunun haritasını birleştirip oynayabileceksiniz. Yanan bilgisayarlardan sorumlu değilizdir.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly | **DAĞITIM:** Sega | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2021 sonları



FF VII: EVER CRISIS

Bir sürü FF7 duyurusu vardı bu ay. FF7 Remake'e Yuffy'li hikâye DLC'si geliyor mesela! Ondan sonra FF7 Remake'in PS5 versiyonu duyuruldu, hatta PS4'te oyuna sahip olanlar ücretsiz yükseltebilecek, şahane! Ondan sonra FF7: The First Soldier duyuruldu, mobil platformlar için battle royale... Yani... Karşıdan kötü durmuyor da beceremez bence Square Enix o işi. Bakalım.

Konumuz Ever Crisis ise... FF7'nin yeniden yapımı! "Nasıl yani? FF7'nin yeniden yapımı FF7 Remake değil miydi?" diyorsunuz, değil mi? Evet aslında haklısınız ama Ever Crisis aslına daha da sadık bir yeniden yapım. "Ben FF7 yeniden yapımını aynı kamerayla, sıra tabanlı dövüş sistemiyle istiyorum" diyen çok kişi vardı, onlar için yapılmış resmen. Bildiğiniz eski FF7'yi güzelleşmiş grafiklerle ve yenilenmiş ama sıra tabanlı savaş sistemiyle oynuyorsunuz.

Yalnız işlerin ilginçleştiği bir nokta var asıl. Ever Crisis, bölüm bölüm çıkacak ve, buraya dikkat, sadece FF7'yi değil FF7'den sonra çıkmış her şeyi kapsayacak! Yani ana oyunun yanı sıra Before Crisis, Crisis Core, Dirge of Cerberus oyunlarının ve hatta Advent Children filminin hikâyesini de oynayacağız! Bir de üstüne "ve daha fazlası" demişler. Neyden bahsediyorsunuz siz kardeş?!

Konuyu özetleyen YouTube yorumundan alıntı yapayım: "Buna gerek var mıydı? Hayır! İstiyor muyum? Tabii ki evet!" Ama telefon kurtarmaz, başka yerlere de çıkarın gözünüzü seveyim!
ÖMER

TÜR: JRYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** Android, iOS | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2022

TRIANGLE STRATEGY



İlk kez Nintendo Direct etkinliğinde karşımıza çıkan Triangle Strategy, Square Enix'in geçmiş güzel oyunlarını günümüz teknolojisiyle birleştirmesinin en son mahsulü. Octopath Traveler'la aynı motoru kullanan yapım Final Fantasy Tactics: War of the Lions ve Tactics Ogre'ın yolundan giderken işin içine enteresan yenilikler de serpiştirmeyi ihmal etmemiş. Örneğin savaşlarda ortamın rolü çok daha büyük ve tıpkı Divinity'de olduğu gibi elementleri lehimize kullanıp savaş alanını değiştirme şansımız var. Diğer bir güzellik oyundaki seçimlerin gidişatı etkilemesi durumu, sorulara verdiğiniz yanıtlar savaşlarda kimin yanınızda savaşıp savaşmayacağını etkileyebiliyor. Aynı şekilde yeterince kişiyle konuşup doğru kanıtları toplarsanız önemli karar anlarında toplanan jürinin yargısını da etkileyebileceğiz. Hikâyeyse demir ve tuz için savaşan üç krallığı konu alıyor ve ekibimiz çoğunlukla asiller ve onların ailelerinden yancıları içerecek. Ben oyunun yine önce Switch sonra da PC'ye geleceğini tahmin ediyorum ve hazır sıra tabanlı stratejiler revaçtayken bu oyun da trendi değerlendirecektir. Yani Square saçma bir hareket yapmazsa gelecek seneye elimizde çok keyifli bir oyun olacak gibi. **EREN E.**



TÜR: Taktik RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2022



BLIZZCONLINE

YA DA **DIABLO**CONLINE MI DESEYDİK?

YAZI CAN ARABACI

İLLÜSTRASYON **ANGELINA CHERNYAK "SO WHO IS WON?" (BLIZZCON 2021 SANAT YARIŞMASI ÜÇÜNCÜSÜ)**



Normalde Blizzard oyunlarıyla dolup taşan yaz sonu – güz başı şenliğimiz BlizzCon geçen sene Covid yüzünden yalan olan etkinliklerden birisiydi. Biz umutlarımızı 2021'in sonuna doğru atmışken sene başında, bu sefer tamamen online ve tamamen ücretsiz bir şekilde izlenebilen BlizzConline duyurusu geldi. Böylece hem Blizzard'ın 30. yıldönümünü kutlayıp hem de yeni Diablo duyurularının tadını çıkartabilme fırsatı bulmuş olduk.

Diablo'ya doyduk doymasına da bazı Blizzard oyunlarının artık iyiden iyiye kaderine terk edildiğini ve unutulduğunu görmek biraz kalbimizi kırmadı değil doğrusu. Tamam, Starcraft 2'nin aktif geliştirme sürecinin sonlandığını aylar öncesinden öğrenmiştik, Blizzard'ın strateji ve klasik oyunlar kısmını Kasım ayında kapatmış olduğunun da farkındayız ama 30. yıldönümü söz konusuyken en azından biraz eskiye hürmet, Blizzard'ı Blizzard yapmış oyunlara daha fazla atıf görsek çok tatlı olurdu. Ha gerçi Arcade Collection ve Burning Crusade Classic sağ olsun çok uzak bir geçmişte kalmış bazı oyunların dirilişine hiç tanıklık etmedik de diyemeyiz.

Onlar dışında Overwatch 2'den, Hearthstone'dan ve Shadowlands'den de bol bol haberler getirdi BlizzConline. Ama şimdi eğriye eğri, doğruya doğru, BlizzConline'ın da dosya konumuzun da yıldızı Diablo (yıldız pentagram şeklinde tabii)!



BLIZZARD ARCADE COLLECTION

İncelemesini ilerleyen sayfalarda da okuyacaksınız zaten ama BlizzConline'ın ilk büyük (ve öncesinde sızmamış) sürprizi bu oldu. Blizzard'ın daha Silicon & Synapses adıyla bilindiği çağlarda yaptığı ilk üç oyun "Arcade Collection" adı altında modern bazı kolaylıklar ve hatta yeni bölümler eklenerek karşımıza çıkıverdi. Şahsen özellikle The Lost Vikings'i 90'ların başında çılgınca oynamış biri olarak bana güzel bir sürpriz oldu bu. Üstelik sadece PC'ye değil konsollara da teşrif etti.

HEARTHSTONE

Yeni yılın yeni kuralları

Geçtiğimiz sene Phoneix senesi duyurulduğunda beraberinde gelen en büyük bomba tartışmasız olarak Demon Hunter sınıfı olmuştu. Bu seneyse, yani Year of the Gryphon'da yeni bir sınıf duyurulmasa da gelen yenilikler en az yeni bir sınıf kadar önemli.

Her ne kadar Hearthstone'da eskiyen desteler sadece Wild modunda oynanabilir olarak ayrılsa da oyuna kısa bir süre ara verdikten sonra asıl oyuna dönmek gerçekten zorlu bir süreç haline geliyor. İyi desteler son çıkan 2-3 ek paketten kartlar istediği için özellikle yüksek seviyelerde oynamak için o mükemmel desteye sahip olmaktan başka alternatif yok. Yeni gelen Core sistemi sayesinde artık her yıl belirli kartlar bütün oyuncuların emrine amade olacaklar. Bunların arasında emekli edilip hall of fame'e giden kartlar da var. Bu Core kartlar her sene yenilecek ve oyuncular değişen metaya uyum sağlamak zorunda kalacaklar. Bu şekilde bir sene oluşan meta öbür sene kesinlikle değişkenlik gösterecek. Değişmek demişken Core kartlarda da değişen yeni özellikli kartlar mevcut olacak. Örneğin kontrol destelerinin bir dönem olmazsa olmazı olan Ysera artık sadece 4 tane rüya kartını geldiği gibi elimize ekliyor olacak.

Core deste için ayrıca değişen kartlar ve daha önce hiç gösterilmeyen ama Core destesine eklenmiş yepyeni kartlar da söz konusu. Bunlar hem yeni anahtar kelimelerle daha uyumlular hem de metayı oldukça çalkalama potansiyelleri var.

Bir diğer güzellik de artık büyülerin sınıfları olması. Örneğin Fireball adı üzerinde ateş tipi bir büyü iken, doğa, buz benzeri büyü okulları da var. Bu şekilde sadece buz büyüsü yapıldığında aktive olan veya ateş hasarını arttıran kartları görmek mümkün olacak.

Forged in Barrens

Hearthstone'un yeni ek paketi olabilecek en heyecan verici mekânlardan birinde Azeroth'un kalbi Barrens'da geçiyor olacak. Barrens bildiğiniz üzere WoW'da eskisiyle yenisiyle bütün oyuncuların bir araya gelebildiği, deliler gibi savaşıp, sohbet ekranında saçmalayabildikleri nadir mekânlardan biri. World of Warcraft'ın ilk çıktığı dönemlerdeki o ruhu taşıyan yegâne yer de bana göre Barrens'dı her zaman.

Barrens'la gelecek ilk keyword Frenzy olmuş. Frenzy özelliğine sahip yaratıklar hasar aldıkları ilk seferde özelliklerini aktive ediyorlar. Bunu yapabilmek için hayatta kalmaları gerekiyor ama özellikle onlara bilerek hasar vererek bu kartlardan faydalanmak gayet mümkün olacak.

Bir diğer yenilikse seviyeli büyüler. Büyülerin belirli seviyeleri var ve eldeki mana sayısı arttığında bu büyünün daha pahalı ve daha güçlü haline sahip olunuyor. Bu sayede oyunun başında da sonunda da etkili olabilecek büyülere sahip olma fırsatı elimizde oluyor. Elbette bu büyüler sürekli olarak yüksek mana bedelli olmaları yüzünden kombolar ve sinerjiler için pek uygun olmayacaklar.

Oyunun tek kişilik moduysa Mercenaries olarak isimlendirilmiş. Her biri bir sınıfı temsil eden karakterler ve beraberindeki yancı kahramanlarla maceralara girip, roguelike benzeri bir yapıda tekrarlanabilir maceraları oynamak mümkün olacak. Burada Azeroth'un bütün önemli kahramanları ve tarihi isimlerinden ve ilginç yan karakterlerden faydalanarak olabildiğince ilerleyip hikâyeyi tamamlamaya çalışacağız... ■ ALİ

Diablo IV

Ateşi dörtleyelim

Diablo IV, BlizzConline 2021'de karşımıza yeni detaylar ve yine dibimizi düşüren bir sinematikle çıktı. Böylece dördüncü sınıf olan Rogue, tam da beklediğimiz üzere Barbarian, Sorceress ve Druid'e kamp ateşinin başında katılmış oldu.

İsmini ve kimliğini Diablo 1'den, yeteneklerinin büyük kısmının ilhamınıysa ikinci oyunun Assassin'i ve üçüncü oyunun Demon Hunter'ından alan yeni sınıfımız Dexterity tabanlı bir sınıftan bekleyeceğiniz üzere atik ve çevik yapısını da koruyor. Aynı anda hem uzun menzilli hem de yakın dövüş için gerekli silahları kuşanabilse de saldırıları yine biraz menzil ağırlıklı ama. BlizzConline'da izlediğimiz videolarda oklarını zavallı Fallen'ların üzerinden hiç eksik etmedi sağ olsun ama yeri geldiğinde hançerlerini çekip samimi olmaktan da çekinmedi. Bunun dışında yere çivili tuzak atmak, duman bombasıyla rakibi sersemletmek gibi numaralara da sıklıkla başvurdu. Akıcı ve hızlı oynanışıyla birleşince işinin ehli bir Rogue'un PVP'de ne kadar tehlikeli olacağı ve zengin bir kulak koleksiyonu yapacağına şüphe yok.

Blizzard sınıfların her birine ayrı bir ilginçlik, kendine has özgün özellikler ekleme niyetinde olduğunu söylemişti. Mesela Barbarian'ın Arsenal sistemi tam bir cephanelik modunda dolaşmasına ve üzerinde taşıdığı dört silahı birden aktif şekilde kullanmasına dayanıyordu; Wizard'ın Enchant yeteneği aktif olarak kullanmadığı yetenekleri bir nevi pasif özelliğe çeviriyordu; Druid'in hayatı şekil değiştirme üzerine zaten... Hah, Rogue'un öne çıkan olayı da "Specialization" yani özelleştirmeler. Yapımcıların dediğine göre oyun boyunca farklı Rogue fraksiyonlarıyla karşılaşıp onlar adına bazı görevleri tamamlayacağız. Tamamladığımız bu görevler, Rogue'un üç farklı özelleştirmesinin kapısını aralıyor olacak: Combo Points, yeteneklerinizi kullandıkça üç kombo puanına kadar biriktirip bitiriş hareketlerinize ekstra özellikler eklemenizi sağlayacak; aynı zamanda dövüşlere kendi içinde bir mini ritim oyunu havası katacak. Shadow Realm, etrafınızdaki bir grup düşmanı başka bir düzleme çekip izole ederek onlara daha fazla hasar vermenizi sağlamanın yanında, sizi kalabalık grupların ortasında kalmaktan da kurtaracak. Exploit Weakness'sa düşman tam size saldırırken karşılık verip zayıf noktalarını sömürmenizi sağlayacak ancak reflekslerinizin hızlı tepki vermesine dayandığı için muhtemelen oynaması en zor özelleştirmelerden biri olacaktır diye tahmin ediyorum. Bu özelleştirmeleri bir kere öğrendikten sonra savaş dışında aralarında dilediğiniz gibi geçiş yapmak mümkün olacak.

Rogue'un (şimdilik) son öne çıkan özelliği de saldırılarını çeşitli elementlerle güçlendirebiliyor olması. Artık bıçaklarınızı mı zehirlersiniz, oklarınıza buz etkisi mi eklersiniz, yoksa gölge diyarının etkisini saldırılarınıza mı yedirirsiniz orası size kalmış. Bu güçlendirmeler aktif yetenek slotunuzdan yediğinden hangisine odaklanmak istediğinizi seçmek daha mantıklı ama çok isterseniz iyice fanteziye vurup hepsinden de almaya çalışabilirsiniz tabii (ne kadar etkili olur öyle yapmak orası şüpheli). Bu konuda bir diğer güzel nokta, grubunuzdaki diğer oyuncuların kullandığı elementler sınıflardan bağımsız olarak da birbirleriyle etkileşimde olacak. Grubunuzda buz büyülerine odaklanmış bir Sorceress varsa, sizin attığınız buz oklarıyla birleşince düşmanlar çok daha hızlı donacak yani.

Geçtiğimiz sene içinde oyuna eklenen önemli yeniliklerden bir diğeri de kamplar. Yapımcıların dediğine göre Reaper of Souls

BEŞİNCİ SINIF NE OLUR?

Dördüncü sınıfın Rogue olduğunu öğrendik ya, herkesin aklı ister istemez beşinciye kaydı bile çoktan. Acaba Necromancer gelir mi? E bir Paladin görsek fena mıydı? O da olmadı, Crusader olsun bari... Bunların hepsi güzel temenniler ama Blizzard bizi bilhassa yanlış yönlendirmeye çalışmıyorsa son sınıfın silueti usulca internete verildi bile. Diablo IV'ün resmî sitesine girip Sınıflar sekmesine tıklarsanız beşinci karakterin de kamp ateşinin etrafında silik bir siluet hâlinde durduğunu görebilirsiniz.

Peki siluetten yola çıkacak olursak son sınıf ne olur? Diablo II'nin iptal edilmiş ikinci ek paketinde de eklenmesi düşünülen Cleric bence şu an en güçlü aday. Öncelikle siluet tam Cleric olmaya aday. Şu zamana kadar eklenmiş olan sınıfların da hep Diablo 1 ve 2 ekolünden gittiği düşünülürse "yeni" bir arketip olarak da uygun. Üstüne şöyle takım arkadaşlarını attığı buff'larla destekleyecek ve "ilahi savaşçı" rolüne oturacak bir karakter olması avantajı da var. D&D Cleric'lerinden esinlenirse zincir zırhını ve topuzunu, gürzünü kuşanıp dehşet saçmasının önünde de bir engel yok...

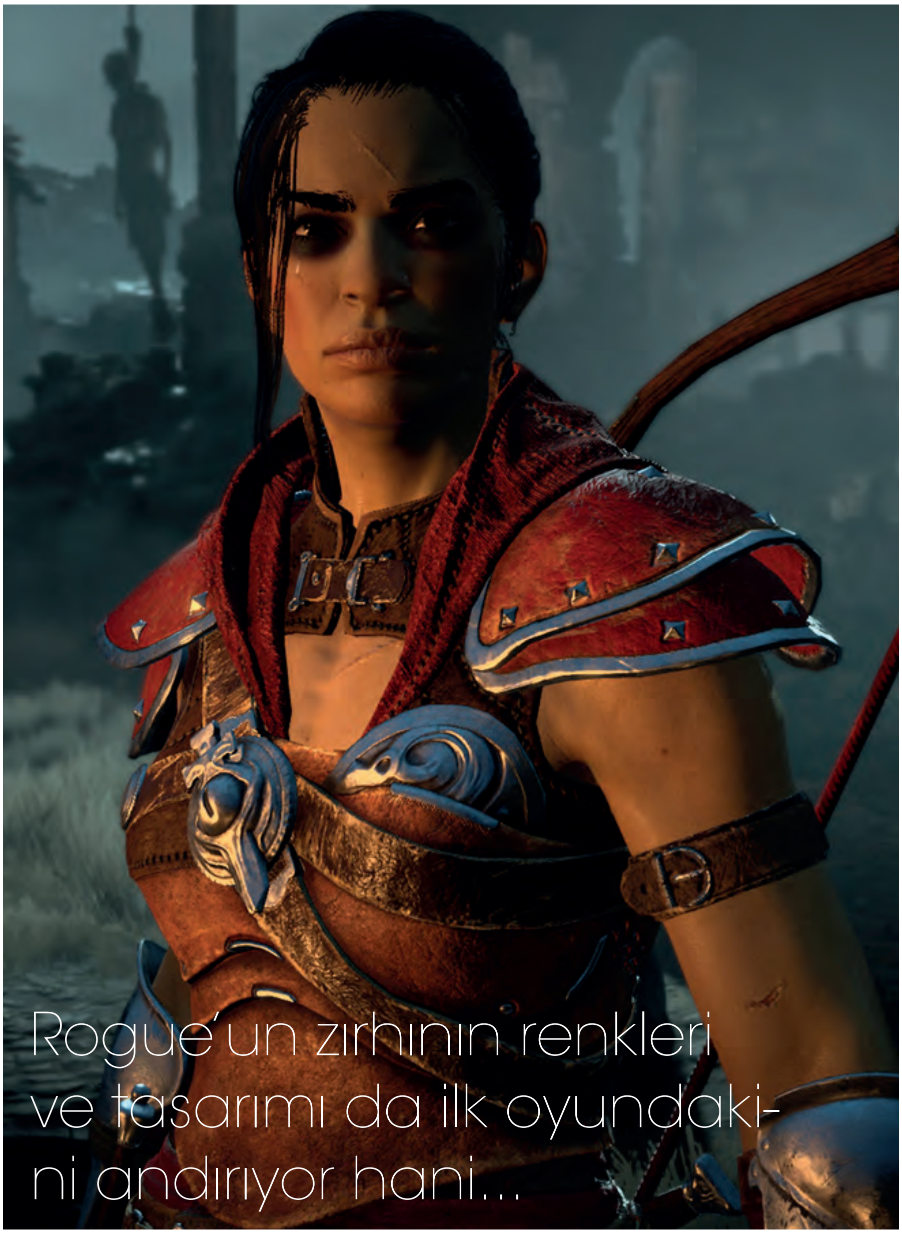
Bir alternatif olarak da "pet" temalı karakter eksiği düşünülürse şöyle "Exorcist" tadında iblisleri hem kovan hem de yanına katabilen bir karakter arketipi geliyor aklıma siluete baktıkça. Ama bu "Başka ne olabilir?" tadında fanteziye kaçıyor biraz da.





RÖPORTAJLARDAN KISA DERLEMELER

• Diablo IV lineer bir bölüm yapısına sahip olmayacak. Oyuna başladığınızda kısa bir giriş sekansı oynadıktan sonra hangi bölgeye gitmek istediğinize kendiniz karar vereceksiniz. İster Scosglen'in mistik ormanlarında takılın ister çorak Fractured Peaks'e adım atın, isterseniz de kendinizi Dry Steepes'in çöllerine vurun. Oyunun büyük çoğunluğunu istediğiniz sırada oynadıktan sonra finalde yine belli bir noktada birleşecek hikâye.
• Oyunu oynayış hızınıza bağlı olarak değişecek olmasına rağmen yapımcılar ana senaryonun 20 ila 30 saat arasında sürmesini bekliyor.
• Bütün sınıfların kadın ya da erkek varyasyonları seçilebilir olacak.
• Cross-progression aktif olacak. PC'de oynamaya başladığınız oyuna PS5'ten devam edebileceksiniz yani. Cross-play konusunda şimdilik yorum yapmaktan kaçınıyorlar, muhtemelen Sony ve Microsoft'la anlaşma durumlarına göre ileride belli olacak.
• Karakterlerin gücünü eşyalara değil, karakteri geliştirme şeklinizle vermeyi planlıyorlar. Üzerinize giydiğiniz eşyalar yapabileceklerinizi pekiştirecek ama doğrudan belirlemeyecek.
• Diğer oyunculardan düşen kulakların şu an için herhangi bir ödül için "birim" olarak kullanılma niyeti yok. Ancak belki Rogue videosundaki gibi bir kulak kabineti yaparlar ganimetlerimiz için, kim bilir?



Rogue'un zırhının renkleri ve tasarımı da ilk oyundakini andırıyor hani...

sırasında Malthael'in yaptığı katliam aslında sandığımızdan çok daha büyük olmuş (Sanctuary üzerindeki insanların %90'ının öldürüldüğünü söylediler). Nüfusun bu kadar ciddi bir kısmının yok olmuş olması geride tonla terk edilmiş şehir ve kasaba kalmasına sebep olmuş tabii. Zaman içerisinde iblisler ve yaratıklarla dolmuş olan bu bölgeleri temizleyip tekrar yaşanabilir hâle getirdikçe buraların yine dolmaya başladığına tanıklık edeceğiz. Bölgenin güvenli olduğuna kanaat getiren tüccarlar yavaş yavaş şehirde dükkânlar açmaya başlayacak, hızlı seyahat edebilmek için yeni waypoint noktaları aktif olacak ve hatta zaman zaman daha önceden açık olmayan yeni etkinlik ve zindanlara bile erişebileceğiz. Bir yandan da Sanctuary'yi daha önce hiç olmadığı kadar detaylı bir şekilde oyuna yansıttıkları düşünülürse Tristram'ın yıkıntılarına gidip orayı mesken edinmiş zombileri, iblisleri temizleyip orayı tekrar yaşanabilir bir hâle getirmek ve o sırada orada bulunan karakterlerin akıbetiyle ilgili bilgi kırıntılarına ulaşmamız gibi şeyler çok olası!

PVP'nin döneceğini zaten biliyorduk ama bu kadar sağlam ve iyi oturmuş bir sistemle dönmesini beklemiyordum doğrusu. Daha önceden PVP için belli bölgeler olacağı söylenmişti, nihayet bu sistem biraz daha detaylandırıldı. Nefretin Efendisi Mephisto'nun kızı Lilith bir kez daha Sanctuary topraklarına ayak basınca Mephisto'nun nefretinin çok yoğun olduğu bazı bölgeler tekrar aktif hâle geçmiş. "Fields of Hatred" denilen bu bölgede öldüreceğiniz bütün düşmanlar (normal yaratıklar ya da oyuncular; fark etmez), açacağınız sandıklar, tamamlayacağınız etkinlikler, kısaca yapacağınız her şey yeni bir birim olan Shards of Hatred kazandırıyor. Bu Shard'ları çok özel PVP kozmetikleri için harcayabiliyorsunuz ancak öncelikle bu Shard'ları bir sunakta arıtmanız gerekiyor. Siz arıtma işlemine başladığınızdaysa bölgedeki bütün oyunculara haber gidiyor ve isterlerse gelip başınıza ekşiyebiliyorlar. Eğer arıtma işlemi bitmeden öldürülürseniz o an üzerinizdeki arıtılmamış bütün Shard'ları düşürüyorsunuz ve diğer oyuncular bu Shard'ları yağmalayabiliyor. Ancak bir kere arıttınız mı sonsuza kadar sizin oluyorlar ve ölünce düşürmüyorsunuz. Üstelik diyelim ki grup kurdunuz ve geleni geçeni avlayarak kendi çapınızda eğleniyorsunuz… Mephisto'nun etkisinin ağına düştükçe diğer oyuncular haritadaki yerinizi görüp sizi öldürdüklerinde bonus almaya başlıyorlar. Böylece tek bir grubun sunucudaki herkesin burnundan fitil fitil getirmesinin de önüne geçilmiş oluyor. Ha, olur da kafanıza ödül konulmuşken belli bir süre hayatta kalırsanız o zaman da siz bonus alıyorsunuz.

Bu PVP modunu bizzat denemek için sabırsızlanıyorum. Hatta sadece PVP modu değil, Diablo IV'ün şu son aylarda duyurulan her bir özelliği ayrı ayrı takdirimi kazanmış durumda. Blizzard bu sefer ne yaptığını ve ne yapması gerektiğini gayet iyi biliyora benziyor...



İLLÜSTRASYON **ZHONG YANG "BAD GIRLS" (BLIZZCON 2021 SANAT YARIŞMASI BİRİNCİSİ)**

ART GALLERY

Bu sene ful dijital etkinlik yolunu tercih ettikleri için o meşhur Blizzard Art Gallery'yi de ayrı bir site olarak hayata geçirmişler. Eğer Blizzard oyunlarının görsellerine ilginiz varsa galeriyi ziyaret etmenizi de tavsiye ederim. İçlerinde daha önce benim bile görmediğim, çok başarılı parçalar var zira: artgallery.blizzcon.com

DIABLO IMMORTAL

Diablo Immortal garip bir şekilde BlizzCon'u boş geçti diyebiliriz. Bir tek genel Diablo soru-cevap etkinliğinde biraz yeni bilgi edinme şansımız oldu. Onun dışında öğrendiğimiz kadarıyla Teknik Alfa'nın gidişatından hem katılanlar hem de Blizzard memnun kalmış (Bizzat katılanlardan biri olarak ben de memnun kaldıydım zaten). 2021 içerisinde çıkması planlanan Immortal'ın önünde hâlâ biraz geliştirme süreci var ama belli ki. Wyatt Cheng'in söylediğine göre önce Crusader ve End-Game sistemlerini test eden bir test, daha sonra da Necromancer ve başka sistemleri denetleyen bir başka test daha yapılacak en azından. Özetle, sene sonlarına doğru çıkması anca ihtimal dâhilinde gözüküyor.

Tutup da New York'u birebir modellemenin ötesine geçip tatlı bir fütürizm havası da yakalamışlar.



Overwatch 2

Tekrar para vermeye değecek mi ne...

En son BlizzCon'daki duyurusundan sonra çok fazla tartışmaya konu oldu Overwatch 2. Gerek var mıydı, ilk oyuna ne olacaktı, ilk oyun zaten ölüydü şu anda… Bütün bunlar internet tartışmalarında dile getirilirken Overwatch ekibi sessizliğini korudu; Overwatch 1'e en son yeni karakter olarak Echo'yu eklediler ve ondan sonra biraz cila atmak ve yeni birkaç skin eklemek dışında pek bir hareket görmedik. Ancak görünen o ki, arka planda harıl harıl Overwatch 2 üzerinde çalışmaya devam etmişler. Her ne kadar bu BlizzCon'un en göz önündeki oyunlarından biri olmasa ve ne yazık ki umulduğu gibi 2021 içerisinde çıkabilecek gibi durmasa da içimde sönmeye başlamış Overwatch közlerini bir parça alevlendirmeyi başardı yeni haberler.

Overwatch 2 sunumu, ekibin öncelikle yeni haritaları sergilemesiyle başladı. Hafif fütüristik hava katılmış Roma ve New York haritaları gösterdikleri kadarıyla gerçekten güzel gözüküyordu. Ancak Overwatch'un adındaki 2 takısını hak etmek için yeni haritalardan fazlasına ihtiyacı var takdir edersiniz ki. Bu noktada ilk oyundaki nerdeyse her elementin üzerinden geçtiklerini, daha iyi hâle getirdiklerini ya da kimi zaman komple değiştirdiklerini öğrendik. İşin güzel yanı, uzun vadede bu değişikliklerin Overwatch 1'i de kapsayacak olması tabii (BlizzCon 2019'da duyurdukları üzere ilerleyen dönemlerde Overwatch 1 ve 2'nin birleşip tek bir oyun hâline gelmesi planlanıyor. Böylece Overwatch 2'yi satın almamış bile olsanız bu yeniliklerden, yeni haritalardan ve hatta kahramanlardan mahrum kalmayacaksınız. En azından PVP kısmında. PVE hikâye görevlerini oynamak istiyorsanız Overwatch 2'yi satın alma-



nız gerekecek.). Mesela sunumda özellikle üzerinde durdukları konu silah ses efektlerinin baştan aşağı elden geçiyor olmasıydı. Artık şarjörün boşaldığını ve içindeki mermilerin azaldığını silahtan çıkan seslerden anlamak bile mümkün olacakmış. Bu da kulağı keskin oyuncular için stratejik bir avantaj bile yaratabilecek bir durum aslında.

Bunlar dışında daha radikal ve Overwatch'un temellerini sallayacak bazı değişiklikleri de test ettiklerini öğrendik. Tank rolünü iyiden iyiye elden geçiriyor olmaları kendi başına büyük bir adım bence. Reinhardt üzerinden örneklendirdikleri bu yeniliklerde tank karakterlerin kalkan açıp takım bütün işi yaparken boş kalmalarını önleyip daha aktif olmalarını sağlayacak değişiklikler amaçlanmış. Bu uğurda Reinhardt artık Fire Strike yeteneğini daha sık kullanabilecek ve Charge attığı zaman da yeteneği üzerinde daha fazla kontrol sahibi olacak, kendini durdurabilecek. Böylece Charge atınca yolun sonuna kadar gitmek zorunda kalıp düşman hattının çok içine girerek kendini daha büyük tehlikeye atmamış olacak. Özetle, tanklar artık daha aktif ve daha agresif olacak şekilde değişim geçirecek Overwatch 2'de.

Overwatch 2'yi asıl Overwatch 2 yapan kısma geliyoruz böylece: Sadece ikinci oyuna özel olacak ve nihayet 5 senedir yerinde sayan hikâyeyi ileriye götürecek Hero Missions'a. Öncelikle bu görevlerin çapı ciddi şekilde büyümüş gözüküyor. 2020 yılı içerisinde ekibin en çok boğuştuğu şey bu görevlerde karşımıza çıkacak düşmanları ilginç ve eğlenceli hasımlara çevirmek olmuş. Bu uğurda tonla yeni düşman tipi yaratmışlar. Kendileri o şekilde aktarmamış olsa da bana bolca Left 4 Dead esinlenmesi yapmışlar gibi geldi (hoş, Sezonsal bazı etkinliklerde de yoğun bir L4D havası vardı zaten). O yüzden yeni düşmanlarda L4D'in özel zombileri tarzında (Puller - Smoker benzerliği) ilginç yetenekler görmeyi bekleyebilirsiniz (yakına gelip patlayan robotlarda da biraz Destiny etkisi sezmedim desem yalan olur gerçi).

Bu Hero Mission'ları bize asıl satacak yanlardan birisi de oyunun bunlardan yüzlercesini içerecek olması ve standart oyun modlarından, klasik hâline gelmiş oynanıştan fazlasını sunuyor olması. Bilhassa Overwatch'un yıldönümünde gelen Archieve görevlerini oynadıysanız az çok gözünüzde canlanıyordur zaten. Hah, şimdi onu alıp çok daha gelişmiş ve çeşitli bir hâle getirin. Üzerine bir de her karakter için yeteneklerini farklı şekillerde geliştirebileceği yetenek ağaçlarıyla bezeli bir ilerleme sistemi ekleyin. Zihninizde aşağı yukarı bir izlenim oluşmuş olmalı. Yetenek ağaçları konusunda da Overwatch 2 ekibi kendini geçen BlizzCon'dan bu yana bir hayli geliştirmiş bu arada. 3-5 farklı yetenek varyasyonundan her karakter için çok daha geniş ve detaylı yetenek ağacına geçiş yapmışlar. Yapımcıların söylediğine göre bazı büyük dönüm noktalarında karakterlerin yeteneklerinin işleyişi tamamen değişip oyun stilinizi de ciddi şekilde etkileyecekmiş bu seçimler. Açıkçası bunca yıldır Overwatch'un hikâyesinin ilerlemesini beklemekten sıkılmış biri olarak bu Hero Mission kısmını iyi bir şekilde kotarmalarını merakla bekliyor ve umuyorum. Şimdiye kadar söylenenler bu modun tek başına Overwatch 2'yi sattırabilecek şekilde şekillendiğine işaret ediyor.

Ha, son olarak ağzımıza bir parmak daha bal çalmak adına bazı karakterlerin yeni hallerini de gösterdiler. McCree sakalını uzatmış, Pharah Overwatch renklerini kuşanıp duygularını daha iyi ifade edebilecek şeffaf bir miğfere geçiş yapmış, Widowmaker yeni zırh ve örgü yaptığı saçlarıyla karşımıza çıkarken, Reaper karanlık havasını yeni ceketi ve gümüşi zırhıyla pekiştirmiş... (Arada bir yerde Soldier 76'nın da sakallı hâli gözümden kaçmadı; herkes sakal bırakma modasına tutulmuş belli ki).



Konserler

Normalde BlizzCon'ların finalinde tek bir büyük konser olur ve koca iki günün yorgunluğu o konserlerle atılırdı. Öyle eften püften isimlerin konseri de değil üstelik. Şu ana kadar BlizzCon'da konser vermiş isimleri sayacak olursak aralarında Foo Fighters, Metallica, Ozzy Osbourne, Linkin Park, The Offspring, Tenacious D gibi özellikle de metal ve rock sevenlerin tanıyıp bildiği isimler var hep. Bu sene de Metallica'yı geri getirmişler, üzerine de etkinlik Online olduğu için yanlarına birkaç konser daha sıkıştırmışlar. Açılışta Game of Thrones'un Hodor'u olarak da tanıdığımız DJ Kristian Nairn bir şov yaptı mesela. Sonrasında da Lindsey Stirling ve Güney Koreli Mamamoo grubu sahne aldı.

Ama bütün bu konserlerin en eğlenceli tarafı Twitch'in telif hakkı ihtarları ve önlemleri konusunda ne kadar saçma sapan bir hâl aldığını da gösteren malum olaydı. Muhtemelen görmüşsünüzdür ama görmeyenlere de açıklayayım hemen. BlizzConline ücretsiz yayınlandığı için Twitch de kendi Gaming kanalı üzerinden etkinliği yayınlamaktaydı. Sıra Metallica konserine geldiğinde grup For Whom The Bell Tolls çalarken "Aaa bu şarkı telifli ya!" diye fark eden algoritmanın azizliğine uğradılar ve Metallica'nın bizzat kendi çaldığı şarkının üzerine telif gelmesin diye arkadaki görüntüyle müthiş tezatlık yaratan bir midi çalmaya başladılar. Bu sırada ilk şoku atlatıp mevzuyu kavrayanlar göbeklerini tuta tuta gülmekle meşguldü tabii...

Siz de izleyip gülmek isterseniz o ana şuradan ulaşmak mümkün: tinyurl.com/ogz-161-metallica



World of Warcraft

SHADOWLANDS

9.1 yaması yeni bir sayfa açıyor

Gelelim World of Warcraft'ın güncel zamanlarına. Aylardır WoW'un ahiretinde anima toplayıp duruyoruz. Shadowlands genel olarak Battle for Azeroth'a kıyasla çok daha ayakları yere basan ve başarılı bir ek paket olsa da oynamaya devam ettikçe bazı şeyler gözüme batmaya, rutine binmeye başladı bir yandan. O yüzden tam da taze bir nefese ihtiyaç duyuyorken 9.1 Chains of Domination yamasının duyurulması yerinde oldu çok.

9.1 yamasına Jailer'ın kuklası olmuş bir Anduin'le giriş yapıyoruz. BlizzCon açılışında gösterdikleri sinematikte Anduin, Bastion'a gelerek Archon'un bedeninde bulunan ve Jailer'ın hapishanesini açacak anahtarlardan biri olduğunu tahmin ettiğim mührü çalıyor. Arada gardırop yenilemesi yapıp kurukafalı şekil zırh da yapıyor kendine. Demek ki Jailer da sıkı bir moda takipçisi… Neyse, sinematiği Jailer'ın arkasındaki yerlerini almış olan Sylvanas ve Anduin'le birlikte The Maw'a bağlanacak yeni bölge Korthia'ya attığımız bakışla sonlandırıyoruz.

Korthia ya da bilindiği adıyla "Gizemler Şehri" Jailer tarafından The Maw'a "zincirlenmiş" yeni bir bölge. Burada Jailer çok yüksek ihtimalle "İlk Olanlar"a ait sırların peşine düşecek. Aynı zamanda eğer lore'u yakından takip ediyorsanız betada dönen teorilerin merkezine oturan Dreadlord'lar da bu bölgede önemli bir rol oynayacakmış.

Korthia dışında The Maw'a gelen bazı yenilikler var. Mesela artık yer bineklerini rahatlıkla kullanabileceğiz bölgedeyken. Jailer'ın özel işkencecileri ara ara The Maw'daki belli bölgelere inerek o bölgelerin daha da zorlu hâle gelmesine sebep olacak (ancak tahminen ödüller de bollaşacak). Covenant'lar buradaki varlıklarını arttıracak, yeni lore parçaları öğreneceğiz...Torghast tarafındaysa Tarragrue'nun gelişini müjdeleyen (!) ölüm sayacı kalkıyor. Uzuuun uzun uğraşıp da başarısız olunca elleri bomboş bir şekilde Torghast'tan dışarı atılması belli ki oyuncuların çok hoşuna gitmemiş. Blizzard çabaları da bir şekilde ödüllendirip başarılı olduğumuzda alacağımız ödülleri arttıracağını söyledi o yüzden. Tamamen yeni mekaniklere, düşmanlara ve görselliğe sahip yeni kanatlar ve yeni anima güçleri falan da cabası tabii.

9.1'in asıl büyük iki parçasıysa yeni bir mega-zindan ve 10 boss'tan oluşan yeni raid tabii ki. Tazavesh, the Veiled Market adındaki mega-zindan şimdilik sadece Mythic zorlukta olacak (Legion Karazhan ve BfA Mechagon gibi). Oribos'ta karşılaştığımız Broker'lara ait bir ticaret şehri temasında çalınan artefaktların peşine düşeceğiz. İkinci kısmının tam bir soygun havası içereceği söyleniyor. Raid'e gelecek olursak, lore sevenler için asıl ağır toplar burada! Boss'lar arasında The Tarragrue, The Eye of the Jailer ve Kel'Thuzad olacak. Son boss ise... Sylvanas Windrunner'ın ta kendisi. Bu raid'in sonunda gerçekleşecek olayın Shadowlands'i ve WoW'u sonsuza kadar değiştireceğini söylüyor yapımcı ekip. Bakalım, ucuz bir "hatalarından pişman olan Sylvanas, Jailer'a ihanet ederek Anduin'i kurtarmak için kendini feda etti" hikâyesiyle karşılaşmayız umarım.

Yamanın henüz çıkış tarihi belli değil ancak Misan ayı gibi test sunucularına teşrif ederse Mayıs-Haziran gibi oynuyor olabiliriz kendisini.

World of Warcraft
TBC Classic

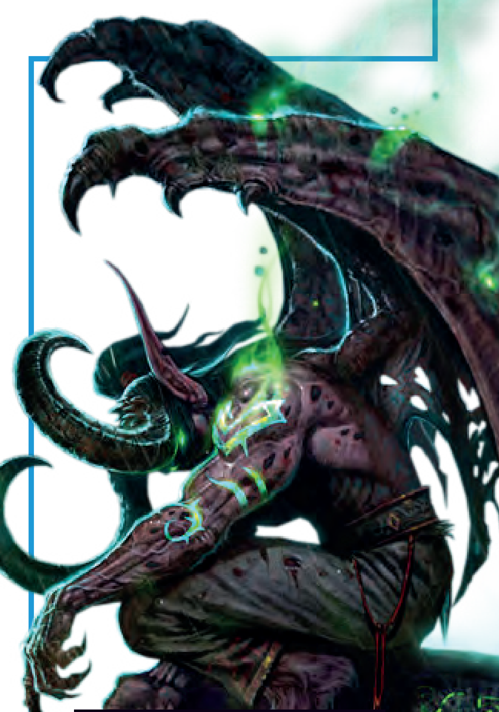
Hâlâ hazır değiliz

Bronz ejderha mühendislerin üstün çabaları sonucunda Classic oyuncuları artık karakterlerini Burning Crusade dönemine, yani 2008 yılına taşıyabilecekler! Henüz net bir çıkış tarihi verilmedi ancak Burning Crusade Classic'in nasıl işleyeceğine dair bazı detaylara ulaşabildik. Classic'te oynamaya devam etmek isteyenlerin ne olacağı merak ettiğim bir konuydu, böylece merakımızı da dindirmiş oldular. Burning Crusade Classic'in çıkış tarihi gelip çattığında Blizzard sunucuların ve karakterlerin bir kopyasını alacak ve oyuna girdiğinizde size üç seçenekten birini sunacak.

Buna göre:
- O anki sunucunuzda kalıp TBC dönemine doğru yol alabileceksiniz.
- Yeni açılacak "Klasik Dönem" sunucularından birine karakterinizi taşıyabileceksiniz. Bu sunucular sonsuza kadar Naxxramas yamasında kalacak ancak TBC içeriğini oynayamayacaksınız.
- Şu an miktarı belirli olmayan bir ücret karşılığında karakterinizi hem TBC hem de Klasik Dönem sunucularına klonlayıp ikisinde birden oynayabileceksiniz.

Bu meseleyi açıklığa kavuşturduğumuza göre aklımıza yeni sorular geliyor tabii. TBC döneminin hangi aşaması temel alınacak? Zira yamalara göre TBC tecrübesi çok farklı bir hâl alabilir (2008 yılında Feral Druid olarak "hayalet" oldukları için bleed yemeyen düşmanlara Mangle atarak Karazhan tanklamaya çalışmanın acısını ancak yaşayan bilir). Blizzard'ın bu soruya verdiği cevap 2.4.3 yamasının temel alınacağı. Bu da bizi nispeten daha stabil bir konuma koyuyor. Aynı zamanda Classic'ten edindikleri tecrübelerle neyin aynı tutulması, neyin biraz daha değiştirilerek oyuna aktarılması gerektiği konusunda daha iyi fikirleri olduğunu söylediler. Buna göre mesela Alliance ve Horde Paladinlerin daha eşit konumda olması için Seal'lara ufak bir ayar çekecekleri örneğini verdiler.

Önümüzdeki dönemin asıl tartışmalara meze olacak konusu muhtemelen 58. seviye boost'u ama. Güncel ek paketlerinde olduğu gibi bir ücret karşılığında karakterinizi TBC'ye ulaşabilecek seviyeye yükseltmeniz mümkün. Lakin bunu yaparken bazı kısıtlamalar da getirmişler. Mesela Blood Elf ya da Draenei karakterlerde kullanamıyorsunuz, Klasik Dönem sunucularında kullanamıyorsunuz ve hesap başına sadece bir kere yükseltme yapabiliyorsunuz. Açıkçası bence çok problem olan bir özellik değil ancak nasıl tepki çekebileceğini de tahmin edebiliyorum...





Neee yeniden Nagrand'daki uçan adalara oturup Azeroth'u kurtarma hikayelerimizden mi bahsedicez birbirimize??

Critical Role

Masaüstü FRP'nin meraklıları son dönemde Matthew Mercer'ın başını çektiği Critical Role ekibinin popülerliğinin farkındadır herhalde. Bu BlizzConline'da da Critical Role ekibi Diablo temalı bir oyunla karşımıza çıktı. Tabii bizim evde kendi imkanlarımızla oynadığımız oyunlardan farklı olarak oynayan herkes ses aktörü ve aktrisi olunca atmosfer daha bir farklı oluyor. Grubun Deckard Cain'den görev aldığı kısımda Matthew Mercer'ın bir Deckard Cain taklidi yapması vardı ki set arkasında Michael Gough'u saklıyorlar herhalde diye şüpheye düştüm bir an.

Tristram Katedrali'nin altındaki dehşetleri araştırmaya giren 5 kişilik grubun macerasını ben keyifli buldum. Siz de "Neymiş bu Critical Role ya?" diye merak edip uzun Campaign'leri izlemeye çekiniyorduysanız 2 saat 15 dakikalık bu seansa bir göz atmanızı tavsiye ederim: tinyurl.com/ogz-161-one-shot



BİR KEZ DAHA KARA GEZGİN'İN PEŞİNDE DOĞUYA... DAİMA DOĞUYA...

YAZI **CAN ARABACI**





Yıllardır her BlizzCon öncesi aynı heyecan: "Diablo 2'nin Remaster'ı/Remake'i geliyormuş!" Ee, gelsin tabii. Bugüne bugün Diablo 2 gibi bir oyun 20 küsur senede bir geliyor zaten. Hele ki geçen sene yaz aylarında düzenlenen dijital etkinliklerde Diablo 2'nin 20. yıl dönümü vesilesiyle söylentiler çıkınca duyurulacağına çok inanmıştım. Ama her seferinde beklentiye girip de hayal kırıklığıyla çıkmak durumunda kalınca dedim buraya kadarmış Diablo 2 rüyası. Hele de Warcraft 3 Reforged faciasından sonra şöyle modernize edilmiş, aslına sadık bir Diablo 2 oynamak mümkün olmayacak.

Derken BlizzConline 2021 duyuruldu; sonra Şubat ayı gelip çattı ve fısıltılar bir kez daha başladı. Diablo 2'nin bu sefer gerçekten sahne ışıklarını çalacağını iddia eden bu fısıltılara çok prim vermek istemesem de benim de içimde iyi bir his vardı; bu sefer galiba gerçekten yüzümüz gülecekti. Nitekim gördüğünüz üzere "BU DA MI GOL DEĞİL BE?!" diye haykırmamıza gerek kalmadı. Diablo 2, en çılgın hayallerimizin bile ötesinde, tüm görkemiyle dirilmiş bir şekilde gelip sahne ışıklarını çaldı bu sefer...

Diablo 2 Resurrected tam anlamıyla özüne sadık bir Remaster. İlk başta her şeyi 3 boyutlu olarak baştan yapmışlar gibi gözüküyor ama bu aslında tam bir sihirbaz numarası. Kötü anlamda demiyorum bunu; zira üstteki cila yeni olsa da kaputun altında yatan ve her şeyin nasıl çalışması gerektiğini söyleyen ana beyin orijinal oyunun ta kendisi. Düşmanın üzerine tıkladığınızda yapılan hesaplamalar, yeteneklerin zamanlamaları, hangi eşyanın ne kadar düşme ihtimali olduğu ve diğer bütün değerler doğrudan Diablo 2: Lord of Destruction'ın en güncel hâli olan 1.14d sürümünden geliyor. Altta çalışan bu sistemin üzerindeyse her şeyin modern ve güzel gözükmesini sağlayan yepyeni bir 3 boyutlu motor var; altta oyun hâlâ 25 fps'ye göre zamanlama yapıp grid sistemi üzerinde çalıştığı

KiM BU VICARIOUS VISIONS?

Vicarious Visions öyle ismi sık duyulmuş bir firma olmasa da daha dünkü çocuk da değiller. 1990 yılında kurulan ve 2005'ten beri Activision bünyesinde bulunan firma bugüne kadar genellikle başka firmalara yardım etmesiyle ve farklı platformlara port yapmasıyla öne çıkmış. Son yıllarda daha çok Bungie'ye Destiny 2'nin ilk yıllarında yardım etmesi ve Activision için yaptıkları oldukça başarılı Remake'lerle (Crash Bandicoot N. Sane Trilogy ve Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2) gündeme gelen firma, en son geçtiğimiz ay Blizzard'la birleşti. Bundan sonra da Diablo 2 Resurrected'a ek olarak Blizzard'ın diğer projelerine de destek verecekleri tahmin ediliyor. Hatta söylentiler doğruysa Diablo IV'e de şimdiden destek çıkmaya başlamışlar.

BLIZZARD ARŞİVİNDE YATAN KAYIP HAZİNE

Bu zamana kadar başta Blizzard North'un kurucularından ve Diablo'nun fikir babalarından David Brevik'in dile getirdiği üzere Diablo 2'yi yeniden yaratmak oldukça zor bir iş. Bunun en büyük sebebi de 2000'lerin başında Blizzard North ofisinde yaşanan bir veri tabanı sorunu. Veri tabanının patlaması sonucunda Diablo 2'nin kaynak kodlarının ve verilerinin %20 ila %30'u tamamen kaybedilmiş.

Felaketin büyük kısmı yapımcıların kişisel bilgisayarlarında bulunan dosyaları ve sürümleri birleştirip bir araya getirmesiyle önlenmiş olsa da kaybettikleri birçok şeyi kurtaramayıp baştan yapmaları gerekmiş. Hâl bu olunca Diablo 2'nin eski kodlarını eksiksiz bir şekilde bulmak imkansıza yakın bir iş hâline gelmiş. Ancak bu Vicarious Visions'ın azimli ekibini durdurmamış. Blizzard arşivlerinin altından çıkıp üstünden girmişler ve kayıp olduğu düşünülen verilerin bir kısmını bulmayı başarmışlar.

Bulamadıkları ya da yetersiz olan kısımlardaysa yaratıcılıklarını konuşturmak zorunda kalmışlar. Hâlâ Blizzard'da olan eski North çalışanlarını sorguya çekmişler, eski eskizleri talan etmişler ve hatta Diablo 2 döneminde çıkmış oyuncak figürlerini taratıp 3 boyutlu referans noktası hâline getirmişler.



Yeni ışıklandırmaların atmosfere etkisi nefis olmuş. Diablo hiç bu kadar güzel gözükmemişti!



hâlde size 60+ fps görüntü sunup karakterinizin ilerleyişini çok daha akıcı hâle getiriyor.

Bu teknik açıdan karışık ve uygulaması zor bir yöntem ancak bir yandan da işe yarıyor. Zira bu zamana kadar StarCraft 2'nin harita editöründe yapılan varyasyonları olsun, Grim Dawn gibi başka oyunların üzerine modlanan uyarlamaları olsun, bir türlü tutmayan kıvamı tutturuyor bu sayede Resurrected. Eh, bir Remaster'dan beklediğiniz şey özünü aynı tutup daha modern hâle getirmekse… Resurrected bu görevi fazlasıyla yerine getiriyor.

AYNISI, AMA FARKLISI, AMA AYNISI

Tamam mıyız? Warcraft 3 Reforged sonrası Diablo 2 Resurrected'ın gidişatı için endişe edenler rahat bir nefes aldı mı? Hâlâ kaşlarını çatanlar görüyorum aranızda. Eh, o zaman içinizi biraz daha rahatlatacak şeyi söyleyeyim: Diablo 2 Resurrected, önceki oyunla birebir aynı şekilde oynanacak olsa da eğer isterseniz dönüp klasik versiyonu da oynamaya devam edebilirsiniz. Blizzard, Warcraft 3'te olduğu gibi iki versiyonu birleştirmek ya da oyunu yeni versiyona zorla





Tyrael hâlâ müthiş karizmatik. Diablo'yla olan dövüşünü günümüz kalitesinde izlemek için sabırsızlanıyoruz!







güncelletip eskisini erişilemez yapmak gibi numaralara hiç girmeyecek. Hatta birçok röportajda bundan özellikle kaçındıklarını üzerine basa basa söylediler. Eski Diablo 2 ve LoD, aynen şu an olduğu gibi varlığını korumaya devam edecek. Ama isterseniz o versiyonlarda oynadığınız lokal karakterleri Resurrected'a getirebileceksiniz. Öyle de bir güzellik yapmışlar (ancak hâliyle online tarafta sıfırdan karakter açmanız gerekecek, zira işin içine hile hurda karışmasını istemiyorlar).

Orijinaline bu kadar sadık kalırken oynanışı çok da değiştireceğini düşünmedikleri noktalarda bazı ufak dokunuşlar yapmaktan da geri kalmamışlar. Mesela Diablo 2 oynayan aşağı yukarı herkesin bildiği ve kullandığı "mule" dediğimiz ve fazla eşyaları yığdığımız banka karakterleri vardır. Ancak mule kullanmak bir yandan fazlasıyla riskli bir yöntem, çünkü çoğunlukla el değiştirmesini istediğiniz eşyaları yere atmak durumunda kalıyorsunuz. Siz tam bu takas işlemini gerçekleştirirken bir sebepten oyun çökmeye karar verir ya da sunucu patlarsa büyük geçmiş olsun! Yitip giden çok kıymetli eşyalarınızın ardından ağıt yakabilirsiniz...

BiRi NECROMANCER'I ARASIN!

Diablo 2 gayet güzel diriliyor da Diablo 1 öksüz mü? O niye dirilmiyor ya da bu paketin içine dâhil edilmiyor, değil mi ama? Bu soruyu BlizzConline'da yapımcılara da bizzat sorduk ama net ve tatmin edici bir yanıt alamadık ne yazık ki. Derken birileri aynı soruyu Diablo'nun orijinal yapımcılarından David Brevik'e de sormuş, en azından onun verdiği cevaptan neden Diablo 1 Resurrected gelmediğine dair tahmini bir yanıt almış olduk.

Brevik'in dediğine göre Diablo 1'i Remaster etmek ikinci oyunu etmekten daha zor bir işmiş. Oyunun hareket sisteminin dayandığı "grid"in ilk oyunda çok daha farklı işlediğini ve render mantığının çok daha başka olduğunu söyleyen Brevik, Diablo 1'i bu şekilde modernleştirmenin çok büyük bir külfet ve neredeyse yeni bir oyun yapmaya eşdeğer olduğunu söylemiş. Eh, haksız da değil sanki aslında?



ARREAT'IN ZİRVESİ

Şimdi öyle "bizim zamanımızda..." diye başlayıp yaşlı monoloğu çekmek istemiyorum ama bir yandan gerçekten de bizim zamanımızda internet bugün olduğu gibi geniş ve her konuda bilgiyle dolup taşan bir alan değildi. Ve Diablo 2 söz konusu olduğunda bir site hepsinin önüne geçerdi: The Arreat Summit. Blizzard'ın resmi sitelerinden birisi olan bu site her Diablo 2 yolcusunun vazgeçilmez başucu adreslerindendi. Bugün hâlâ aktif olan siteyi tekrar Sık Kullanılanlar'a eklemek isteyebilirsiniz, zira Runewordler ve Horadric Cube tarifleri için hâlâ çok iyi bir kaynak kendisi: classic.battle.net/diablo2exp



Yeni giriş ekranında karakterlerin Diablo 3'ten daha kaliteli ve şekil duruyor olması bir dram mıdır?!

İşte bu gibi problemlerin önüne geçmek adına nasıl olsa herkesin bunu yaptığını da göze alarak "Shared Stash" yani bütün karakterleriniz arasında paylaşımlı bir Stash eklemişler (eğer ek paket karakteri değil de klasik D2 karakteri açarsanız Shared Stash kalkıyor ve daha ufak bir Stash'le baş başa kalıyorsunuz ama kim neden o kadar mazoşistlik yapsın, bilemiyorum).

Benzer şekilde Diablo 3'le duyurulmuş ve o çıkana kadar takriben bütün aksiyon RYO ve hack & slash oyunlarında kullanılmış olan otomatik altın toplama opsiyonunu da eklemişler. Opsiyonu diyorum, çünkü isterseniz ayarlar sekmesinden kapatıp eski usul yerden tek tek altın toplamayı da tercih edebiliyorsunuz. Bu ikisi dışında (en azından BlizzConline'da bize anlattıkları kadarıyla) yapılan değişikliklerin neredeyse tamamı arayüze yönelik. Oynanışa ne kadar dokunmamaya çalıştılarsa arayüzü de o kadar elden geçirmişler. Yerdeki ve envanterinizdeki eşyaları üzerinize giydiklerinizle yan yana karşılaştırma mı dersiniz (Diablo 2 eşya sistemi daha kompleks olduğu için size herhangi bir tavsiyede bulunmuyor, sadece yan yana iki eşyanın özelliklerini görebiliyorsunuz), daha modern bir sosyal arayüz mü yoksa üzerinizdeki eşyaların her bir detayına kadar görebildiğiniz çok daha detaylı bir istatistik sayfası mı... Hepsini elden geçirmişler.

Benim asıl bayıldığım oyuna girerken karakterimizin kocaman 3 boyutlu modelini o an olduğumuz bölüme ait bir arka plan önünde gördüğümüz karakter seçme ekranı oldu. Hele ki artık bütün eşyaların tek tek ikonlarına uygun şekilde modellendiği ve karakterlerin üzerinde net bir şekilde belli olduğu düşünülürse...

TL;DR D2R

- Oyunun altında Lord of Destruction'ın 1.14d sürümü simülasyon olarak çalışacak, üzerinde bunu görsel olarak parlatan, dinamik ışıklandırma yapan yeni bir 3D motor var.
- Yeni 3 boyutlu modellemeleri yaratırken %70 oranında orijinaline sadık kalırken %30 modeli nasıl daha iyi hâle getirebileceklerini bulmaya çalışmışlar (orijinalinden birebir hâlde kullandıkları tek şey Tyrael'ın kanatları olmuş).
- Tek tuşla eski grafikler ve yenisi arasında geçiş yaparak farkı daha rahat görebileceksiniz.
- 2021 yılı içerisinde çıkacak. Çıkmadan önce oyuncuların nabzını tutacak Teknik Alfa testler olacak (sitesinden testlere kayıt olabilirsiniz, oyun çıkana kadar 5 ila 6 arasında test yapılması planlanıyor).
- Diablo 2'nin bütün sinematikleri (28 dk) sahne sahne aynı olmak üzere günümüz Blizzard sinematik kalitesinde baştan yaratılıyor.
- Oyundaki bütün eşyalar ikonları temel alınarak 3 boyutlu modellenecek ve modellerine uygun olarak karakterler üzerinde gözükecek.
- Oyuncuların zaten modlar ve başka çeşitli yöntemlerle hallettiği bazı özellikleri ya da oyunun temposunu değiştirmeyecek arayüz ve erişilebilirlik değişikliklerini yapmaya odaklanıyorlar.

Herhangi bir yetenek ya da karakter dengelemesi, oynanışı ciddi etkileyen değişiklikler şu an için söz konusu değil. Yine de oyuncuların ne düşündüğünü öğrenmek istiyorlar.

Diablo 2'nin kesilmiş ya da iptal edilmiş içeriklerinin eklenmesi için henüz bir plan yok.

Oyuna girişte karakterlerimizin büyük, 3 boyutlu modelinin ve o an bulunduğumuz bölümün olduğu şık bir arka plan olacak.

Uzun süre Battle.net'e girmezseniz karakterlerinizin silinmesi gibi şeyler artık yok.

Gem ve Rune'lerin stack'lenmesi çok yüksek ihtimalle orijinal oyunla aynı olacak (yani olmayacak).

Karakter isimleri artık özgün olmak zorunda değil, oyun online lobilerde BattleTag'inize bakacak.

Lokal karakterlerinizi orijinal D2'den Resurrected'a aktarmak mümkün! Ancak online için yeni karakter yaratmanız gerekecek.

Yeni Battle.net'e geçildiği için sosyal sistemler de ona göre ayarlanacak.

Hack, dupe, map hack gibi hileleri önlemede yine Battle.net'in korumalarından yararlanılacak.

Bölgesel Ladder listeleri ve sunucular

DIABLO II'DEN KESİLENLER

Her oyun gibi Diablo 2 de geliştirilme sürecinde kesilen bir sürü içeriğe sahip. Bunlardan ne kadarını ileride bir gün Resurrected'da görürüz bilmiyorum ama hakkında bilgi sahibi olduğumuz başlıca birkaç tanesi şöyle

• Blizzard North'un Diablo 2'ye en çok eklemek isteyip de ekleyemediği için pişman olduğu özelliklerin başında tabii ki Battle.net Kasabası geliyor. Bu kasaba hayata geçebilmiş olsaydı Diablo 2'nin klişe chat odaları yerine bugün birçok muadilinde olduğu üzere diğer oyuncuları görebileceğiniz, onlarla etkileşime geçip sohbet edebileceğiniz, takas yapabileceğini bir kasaba meydanı olacaktı (o dönemde bunun benzerini yapan olmadığı için daha da etkileyici tabii). Buna ek olarak kasabanın bir tarafını da loncalara ayırmayı ve lonca evi, Stash'i gibi şeylerle doldurmayı, yendiğiniz düşmanlardan topladığınız ganimetleri sergileyebileceğiniz bir köşe tasarlamayı planlamışlar. Aslında bu tam da Resurrected'la birlikte tekrar diriltmeye değer bir konsept ama şimdilik bu yönde atılmış bir adım yok gibi duruyor.

• Yapım aşamasında Diablo 2'nin geçirdiği en büyük değişimlerden birisi de planlanan Act sayısı. Normalde toplamda 5 Act olması ve her Act'te de 6 görev olması planlanmış.



Tristram yine yanıyor. Annem 21 yılda hiç mi önlem alamadınız?

21 YILIN ESKİTTİKLERİ

Amma velakin her ne kadar şu ana kadar yazdığım satırlardan adeta bal damlıyor olsa da orijinaline bu kadar sadık kalmanın da bazı dezavantajları var. Diablo 2 bugüne bugün 21 yıllık bir oyun ve bazı mekanikleri ve tasarım tercihleri fazlasıyla çağın gerisinde kalmış durumda. Hâliyle oyunun büyük ölçüde birebir korunuyor olması bunların da Resurrected'a aynen geçecek olması demek. 1.14d yamasında olduğu gibi ortamda cirit atan… pardon, ışıklı çekiç atan Paladin'lere kendinizi hazırlayın demek oluyor bu da. Zira ne sınıf ne de yetenek denge(sizlik)lerine dokunulacak sadık kalmak adına (karakterlerinizi geliştirirken Energy'ye puan vermeden önce iki kere düşünün). Bu aynı zamanda Diablo 2 oynayan muhtemelen herkesin nefret ettiği anlamsız Stamina bar gibi özelliklerin de işlevsizliklerini korumaya devam edeceği anlamına geliyor.

Yine de ekibin orijinali korumak için canla başla mücadele veriyor olmasına rağmen

Lakin oyunun çıkışına bir sene kala her şeyin yetişmeyeceğini anlayıp Act'lerden birini feda etmek durumunda kalmışlar. Oyunun finalini yeni Act 4 olarak yapmaya başladılarsa da son üç ayda yaptıkları işten memnun kalmadıkları için komple her şeyi silip baştan tasarlamaya girişmişler. Act 4'ün diğerlerine kıyasla kısa ve sadece üç görev içeriyor olmasının altında yatan sebep bu yani. Neyse ki feda ettikleri orijinal Act 4'ün çoğu tasarımını (başta Harrogath olmak üzere) daha sonra Lord of Destruction ek paketini yapmaya başladıklarında kullanmışlar da tamamen boşa gitmemiş.

• Öldürülen düşmanların çeşitli organlarını toplayıp yeni eşya türlerine çevirmek ya da farklı şekillerde kullanmayı düşünmüşler ve hatta büyük ölçüde oyuna bu özelliği eklemişler. Mesela yaratıkların dişlerini anahtar olarak kullanmak mümkünmüş. Barbar'ın oyundan kesilen "Find Heart" özelliğinin de bu organ toplamaca kısmının bir parçası olduğu düşünülüyor. Fakat daha sonra bazı çalışanlar bunun Diablo için bile gereksiz derecede vahşi bir özellik olduğuna kanaat getirince yaratık organ mafyası olmanın ucundan dönmüş olduk.

• PVP'ye özel tasarlanmış arenalar düşünülmüş. Bir kısmı tasarlanmış ve oyun dosyalarının içinde olsa da asla tamamlanmamış.

• Diablo 2'nin ne yazık ki hiç gün yüzüne çıkamamış ve prodüksiyona girememiş olan ikinci ek paketi büyük ölçüde oyunun multiplayer kısmını geliştirmeye yönelik olacakmış. David Brevik'in yakın zamanda Twitter üzerinde söylediğine göre bu ek paket için düşünülen sınıflardan biri de ileride Diablo IV'e de gelebileceği tahmininde bulunduğum Cleric'miş.



ileride farklı şeyler yapmaya da tamamen kapalı olmadığı izlenimini edindim ben. Röportajlarda ve verdikleri demeçlerde hep "önce Resurrected konusunda oyuncuların fikrini ve izlenimlerini alalım da gerisine ondan sonra bakarız" havası sezdim. Eğer oyunculardan yeterince istek ve talep gelirse bir noktada yeni düzenlemeler yapan ve hatta belki oyunu ciddi şekilde elden geçiren bir 1.15 yaması da görürüz belki…

Sözün özü, BlizzConline 2021 bize nihayet özüne (belki zaman zaman biraz aşırıya kaçarcasına) sadık bir Diablo 2 Resurrected getirdi. Şu noktada neyi aynı yapacaklarını değil de "Ya aslında şurasını biraz daha değiştirse miydiniz acaba?" diye düşünüyorsak bu iş olmuş demektir. Diablo Immortal'ı duyurdukları sene Diablo hasretinden ölecek kıvama gelmişken son iki BlizzCon'dur Diablo'ya doymak gerçekten ilginç bir his. Şikâyet ettiğimi söyleyemem. Diablo böyle olsun da ben Soulstone'u kafama saplamaya razıyım...

yerine tamamen her şey global olacak.

- Battle.net lobisinde oyun ararken isterseniz artık o an olduğunuzdan daha düşük zorlukları da listeleyebileceksiniz.
- Sezonlar eskisi gibi 6 aylık değil, tahminen 3 aylık olacak.
- Karakterlere dibine kadar girecek şekilde zoom yapıp isterseniz arayüzü gizleyebileceksiniz.
- Takas sisteminin büyük ölçüde aynı olacağı ama oyuncuların takdir edeceği bazı ufak değişiklikler içereceği söylendi.
- Bütün müzikler ve sesler daha yüksek kalitede olacak şekilde elden geçecek. Ambiyans yaratması için çeşitli haritalara ekstra ses efektleri eklenecek.
- Daha önceden oyun içine değiştirilemez şekilde konmuş bazı kodlar değiştirildiği için teknik olarak modlama konusunda D2R çok daha esnek olacak; lakin online tarafında Blizzard işleri eskisine göre çok daha sıkı tutacağı için modların online tarafta nasıl çalışacağı hâlâ belli değil.
- Oyun PC, Switch, PS5, PS4, X|S ve X-One için çıkacak ve hepsi arasında çapraz-ilerleme imkânı bulunuyor. PC'de gamepad takarsanız konsol kontrolleriyle oynamak mümkün.
- D2R'nin konsol versiyonları başarımlar içerecek.

ROB GALLERANI VE ROD FERGUSSON RÖPORTAJI

Yaklaşık 16 yıldır oyun basınında çalışmış bir birey olarak, oyunlarla ilgili haberler nadiren beni heyecanlandırır. Dün akşam ise tam anlamıyla bir istisnaydı; toplantı odasında görüşmemi beklerken Diablo marka sorumlusu Rod Fergusson odaya girdi ve hemen ardından Diablo 2 Remastered projesinin baş tasarımcısı Rob Gallerani ona katıldı. İnanın bana içinde bulunduğum durumun gerçekliğini algılamam için ses kayıtlarını tekrar dinlemem, onlarla olan sohbetimin her anını iyice kanıksamam gerekti.

Karşımda Diablo markasının başı, uzun süredir ortaya çıkan en heyecanlı Diablo projesinin en üst ismi varken konuşulan konular sadece Diablo'ya değil de Diablo'nun geleceğine doğru da yöneldi.

RÖPORTAJ ALİ SEZGİN

OGZ: Öncelikle bize bu fırsatı verdiğiniz için teşekkür ederiz. Görebildiğimiz kadarıyla Diablo 2 Ressurected için tepkiler son derece olumlu oldu ve bu geri dönüşün sizleri de tatmin ettiğini tahmin ediyoruz.

Rod Fergusson: Evet, görmeyi umduğumuz bir tepki oluştu ve bu bizi son derece mutlu etti. Sonunda hazırladığımız t-shirt'leri ve oyuna ait ürünleri kullanabilecek olmak da ayrıca bir mutluluk kaynağı bizim için.

OGZ: İlk "gerçek" soruma geçmem gerekirse Diablo ekosistemine baktığımızda önümüzde 3 farklı Diablo oyunu var. Oyunculardan tam olarak beklentiniz nedir? Diablo 4'ün çıkışıyla birlikte Diablo 2 Resurrected'ı oynayan oyuncuların Diablo 4'e geçiş yapması mı planlanıyor? Belirli oyuncuların Diablo 2 Resurrected'da kalması veya bu yüzden Diablo 4'ün daha az tercih edilme ihtimali sizi endişelendiriyor mu?

Rod Fergusson: Bildiğiniz üzere üç oyun var. Bu oyunları yaparken amacımız herkesin keyif alacağı bir Diablo deneyimi yaratmak. Eğer dışarıda ve mobil cihazınızda oyun oynamak istiyorsanız Diablo Immortal her zaman yanınızda olacak. Eğer Diablo 2 Ressurected veya Diablo 4 arasında seçim yapma ihtiyacı istiyorsanız bu noktada bizim için yanlış cevap yok. Arzumuz oyuncuların istedikleri Diablo deneyimini yaşamaları.



ROB GALLERANI
BLIZZARD
Diablo II Ressurected
Baş Tasarımcı

OGZ: Sonraki sorum Rob Galleani'ye olacak; Oyuncular için Diablo 2'nin yenilenmesi uzun süredir konuşulan ve beklenen bir durumdu ancak konsol sürümü bizi biraz şaşırttı. Oyunun aslı grid tabanlı çalışıyordu. Tıklamaya dayalı bir oyunu konsollarda çıkarmak zor olmayacak mı?

Rob Gallerani: Burada önemli olan şey kontrolcü. PC'de de kontrolcüyle oynanmaya izin vereceğiz. Kontrolcüyle olan etkileşiminiz deneyiminizi belirliyor olacak. Diablo 3 örneğine bakalım; orada oyun bu sisteme özel olarak değiştirilmişti; yeni bir loot sistemi ve savuşturma hareketi oyuna eklenmişti. Diablo 2'deyse oyuna olabildiğince sadık kalmaya çalıştık. Çünkü ortak ilerleme mevcut. Oyuncunun PC'de oyunu oynadıktan sonra konsolda farklı bir envanter sistemiyle veya farklı bir loot mantığıyla karşılanması hoş olmazdı. Biz her platformda aynı deneyimi vermeyi amaçlıyoruz. Envanterde eşyaları yerleştirme yani bir nevi "envanter tetrisi" oyunun önemli bir parçasıydı. Bu yüzden oluşabilecek olası problemleri de çözmemiz gerekti. Örneğin eskiden karakter tıklanıldığında gideceği yolu kendi bulurken, artık bunu analog kolla yapmak gerekiyor. PC'de bunu yaparken yolun ortasında durmak mümkün değil, kontrolcüdeyse kolu bıraktığınız anda karakter duruyor. Bu yüzden karakterin durabileceği noktaların ayarlanması ve bunun doğal hissedilmesi önemliydi. Bu oyuncuların belki düzeltildiğini fark etmeyecekleri küçük bir değişiklik gibi dursa da oyuncular yokluğunu kesinlikle fark ederlerdi. Bu tarz küçük düzenlemeler ve değişiklikler konsol sürümünün aslına uygun ama aynı zamanda "doğru" olmasına imkân veriyor.

OGZ: Peki konsol ve PC'de oyunu alan oyuncular için Cross-Progression nasıl işleyecek? Örneğin PC'de başladığım bir ladder karakterime konsolda devam edebilecek miyim?

Rob Gallerani: Ladder sistemi küresel çalışıyor ve bütün platformları kapsayacak şekilde çalışacak. Yani ladder'da hem PC oyuncuları hem de konsol oyuncularının ilerleyişini görebileceksiniz.

Rod Fergusson: Rob bu aynı zamanda artık Diablo 2 Resurrected'da Region olmadığı anlamına geliyor değil mi?

Rob Gallerani: Doğru. Artık eskiden olduğu gibi oyuncuları ayıran bölgeler yok. Aynı zamanda modern altyapı sayesinde isim sınırlaması da yok. Eğer isminiz "Cloud Falcon" olsun istiyorsanız bu ismin alınmış olması size engel olmayacak. İsmin sonuna sayı eklemeniz veya garip karakterler koymanız gerekmeyecek. Oyuncuları artık kullandıkları tag'ler üzerinden takip ediyoruz ve buna göre bilgilerini topluyoruz. Bu yüzden isimsel bir sorun da yok.

Ayrıca Ladder sonuçlarını da saklayacağız. Eskiden Ladder'lar silindiğinde ekran görüntüsü almadıysanız buna ait bir deliliniz kalmıyordu. Artık bu bilgiler oyun dâhilinde saklanıyor ve bu süreçte neler yaptığınızı ve hangi noktada olduğunuzu sistem üzerinden görebiliyorsunuz.

OGZ: Peki PC ve konsollar arasında ortak ilerleyiş aynı zamanda ortak oynanış anlamına geliyor mu? Konsol oyuncuları kendi aralarında oynayabilecekler mi veya PC-konsol oyuncularının zindanlara bir arada inme fırsatı olacak mı?

Rob Gallerani: Cross-Play incelediğimiz ancak şu an için olumsuz veya olumlu yanıt veremeyeceğimiz bir konu. Bu konuda bir gelişme olursa resmi duyuru yapacağız.

OGZ: Peki ya kozmetik eşyalar? Şahsen ben kozmetik eşyaları seviyorum ve dürüst olmak gerekirse arada bunlara para harcadığım da oluyor. Diablo 2 Resurrected dâhilinde kozmetik eşyalar olacak mı?

Rod Fergusson: Burada sormamız gereken soru "Diablo 2'de böyle eşyalar var mıydı?" olmalı. Hedefimiz o eski deneyimi olduğu gibi vermek olduğu için bu tarz kozmetik eşyaları Ressurected için düşünmüyoruz.



ROD FERGUSSON
BLIZZARD
Diablo II Ressurected
Marka Sorumlusu

OGZ: Oyunda oyunun kendi mekanikleri ve oyun tarzlarının olduğu gibi korunacağından bahsettiniz. Peki ya oyuncuların zaman içinde kendilerinin keşfettikleri oyun tarzları ne olacak? Örneğin Baal Run ve Diablo Run yapmak mümkün olacak mı? Yeni sistemde modern sunucu yapıları yüzünden gir-çık yaparak hızlıca boss kesmek sıkıntı olur mu?

Rob Gallerani: Game Finder sayesinde bunun son derece kolay olmasını umuyoruz. Filtreleme sistemi sayesinde istediğiniz boss kesme run'ını ismiyle, zorluğuyla ve çeşitliliğiyle aramak mümkün olacak. Kendinizi otomatik olarak davet kabul edecek şekilde ayarlayabileceksiniz.

OGZ: Peki sesli iletişim? Geçmişte bunu başarmak zor bir işti ama artık böyle bir özelliği eklemek o kadar da zor olmasa gerek. Konsolların entegre sesli iletişim sistemleri haricinde bir iletişim sistemi düşünüyor musunuz?

Rob Gallerani: Bunun için özel bir sistem olmayacak. Konsolların mevcut sistemleri üzerinden sesli iletişim kurabileceksiniz.

OGZ: Oyunun yeni 3D modülünü görünce olası bir fotoğraf modu fikri aklıma gelmedi diyemem. Pek çok oyunda fotoğraf çekebilmek benim günden günde daha fazla keyif almaya başladığım bir özellik oldu. Bu yeni üç boyutlu mod sayesinde aksiyonun ortasında oyunu durdurup harika fotoğraflar çekebilir miyiz?

Rob Gallerani: Resurrected'da fotoğraf modu olmayacak ama zoom özelliğiyle oyunda ilk kez karakterinize yaklaşabilecek ve arayüzü kapatarak resim çekebileceksiniz. Eğer yıllar önce kullandığınız o harika zırhları ve yeni eşyaları harika detaylarla görmek isterseniz bu özelliği kullanabileceksiniz.

OGZ: Son sorumuza gelmek gerekirse; 7.1 ses sisteminin destekleneceği açıklandı ve yayınlanan fragmanda ayrıca belirtilecek kadar önemli bir özellik olduğu için ben de merak ettim. İzometrik oynanan bir oyun için 7.1 nasıl çalışacak? Sesler oyuncunun karakteri etrafındaymış gibi mi verilecek, yoksa gördüğümüz bakış açısı üzerinde mi olacak?

Rob Gallerani: Sesler Diablo 2 Resurrected'da özel odaklandığımız konulardan biri oldu. Hem mevcut sesler netleştirildi hem de ambiyans seslerin kalitesi arttırıldı. Oyundaki 7.1 teknolojisi avatarın değil oyuncunun gözünden verilecek. Bu sayede hâkim noktadan oyuna bakan oyuncular farklı bölgelerden gelen seslere ve ses kaynaklarına daha rahat hâkim olabilecekler. Bu da oyuncunun odak noktası dışında kalacak büyülerin ve düşmanların bir nebze daha farkına varabileceği anlamına geliyor.

Bu sorumuzla Diablo için bu önemli iki önemli ismin bizlere ayırdıkları zamanın sonuna geldik. Şahsi gözlemlerin hem Rob Gallerani'nin hem de Rod Fergusson'ın duyuru sonrası gelen yorumlardan oldukça mutlu oldukları yönünde oldu. İkisi de toplantıda oyunun özüne saygı duruşu niteliğinde bir ürün olmasına rağmen halen orijinal oynanabilirliğini koruyacak bir eser olması yönündeki kararlarında hemfikirdiler.

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

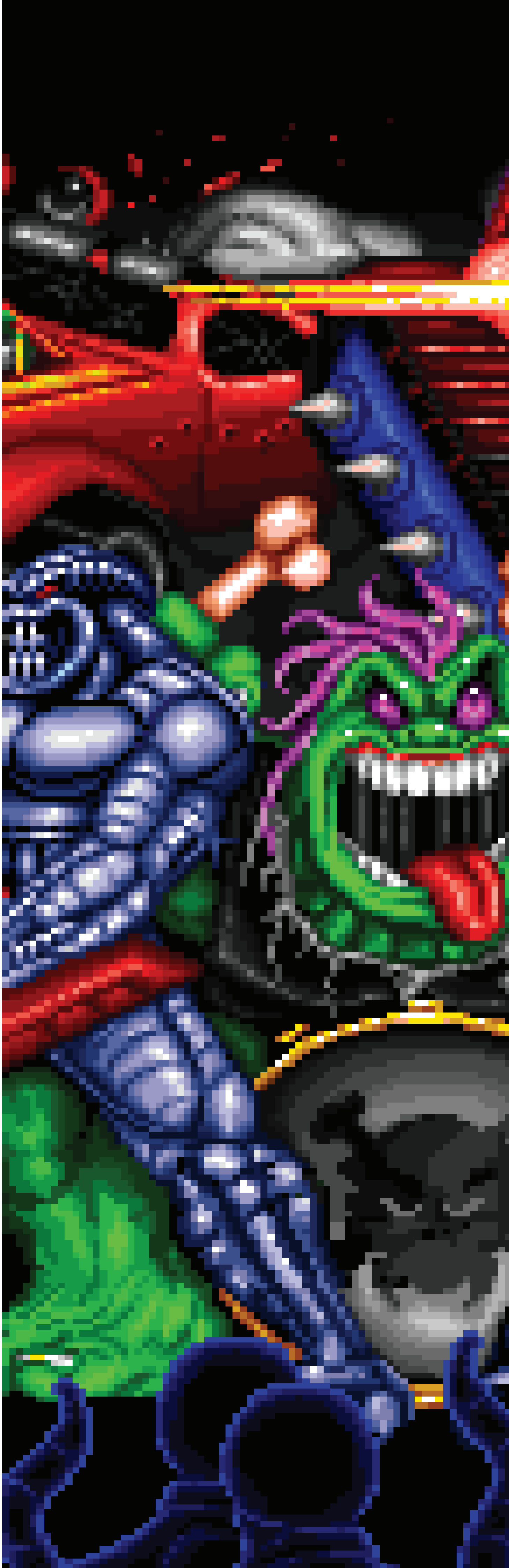
OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Call of the Sea	8	77
Chronos: Before the Ashes	6	69
Doom Eternal	8	80
Everspace 2 (EE)	-	-
Fallout 76 (Upd.)	-	-
Gears 5: Hivebusters	8	82
Hitman 3	7	87
King Arthur: Knight's Tale (EE)	-	-
Scott Pilgrim vs. The World - Complete Ed.	7+	75
Skul: The Hero Slayer	8	82
Stardew Valley (Upd.)	-	-
Super Meat Boy Forever	6	70
TheDawn	6	-

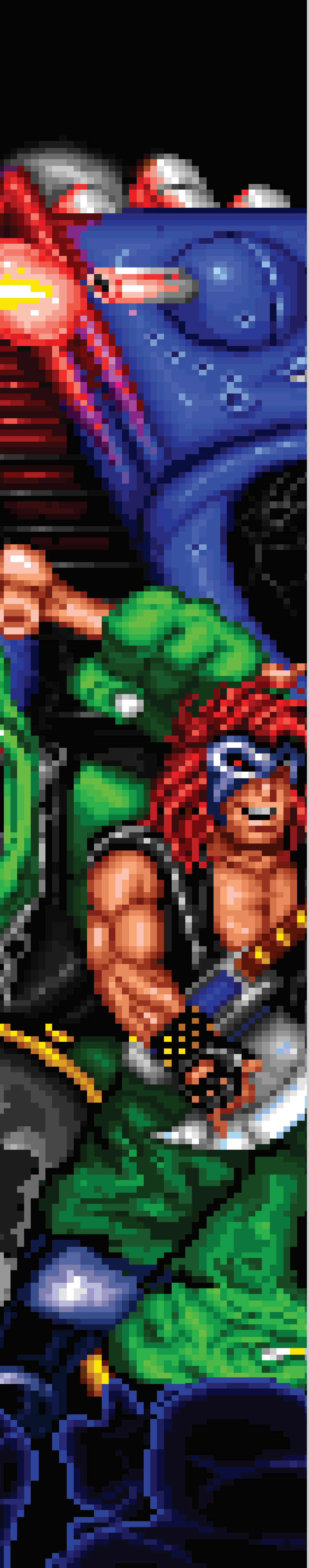
**Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.*

Geçen ay ufak bir hata yapmışız, Hitman 3'ün notu 8 değil 7 idi aslında.



İNCELEMELERDE BU AY





OGZ TAKIMI



ONUR KAYA

Açtım baktım, buraya en son konuk olduğumda "ben zaten eve kapanmaya alışığım, çok da koymuyor" demişim. Heh işte, malum artık insanların sadece gözlerini falan görebiliyoruz ya dışarıda, yolda benle karşılaşıp gözlerime baksanız korkarsınız. ÇILDIRDIM. Yok yok çıldırmadım, şaka yapıyorum. En fazla kendi kendime konuştuğum oluyor. Saç sakal yolmak da var azıcık. Yanlışlıkla değenim olursa tıslıyorum ama o normal bir şey zaten? Zack Snyder-sever insanlar aramızda, Snyder-savar olarak öfkem onlara benim, hırlarsam falan onlar üzerine alınsın. Bak geçen çıkmış "Lois Lane ile Batman'i baş göz edecektim stüdyo izin vermedi" falan diyor beyim. NASIL HÂLÂ DÖVMEDİLER BU ALLAH'IN CEZASINI? Arada durup bu soruyu soruyorum mesela. Sonra yüksek sesle sorduğumu fark ediyorum. Etrafta insan varsa ıslık çalarak uzaklaşıyorum. Genelde olmuyor ama. Hep evdeyiz çünkü. BÜTÜN SENE EVDE OYUN OYNAMAK DIŞINDA BİR ŞEY YAPMADIM VE ORADA OTUZ YAŞ YÜKLEME EKRANI YÜZDE SEKSENE YAKLAŞTI AAAAAAAAAHHH.

SAYILARLA

76
Steam'de oynadığım 174 oyundaki başarım yüzdelerimin ortalaması.

10
Karantinaya girdiğimizden beri tam başarım aldığım oyun sayısı.

36
Karantina başladığından bu yana bitirdiğim oyun sayısı.

ÜÇ ÖNERİ

DEAD CELLS: Benim gibi siz de Hades'le roguelike sever olduysanız ve benzerini arıyorsanız hemen ilk indirimde koşa koşa gidip ek paketleriyle beraber alıyorsunuz.

OKAMI HD: Zamanında PS2'de oynamadıysanız hiç eskimiştir diye düşünmeyin. Eskimemiş, ilk defa oynuyorum, benzerine hiç rastlamadım. Yaşını zerre göstermiyor.

KATANA ZERO: "Mekaniklere hiç ekleme yapmadan, bölüm tasarımı ve düşman konumlandırmasıyla çeşitlilik nasıl sağlanır?" sorusunun cevabını hakkıyla veriyor, çok keyifli.



EREN ERYÜREKLİ

Yaklaşık 1 yıl önce yazmışım buraya ama aradan geçen bu zamanda hayatlarımızda beklediğimiz değişiklikler olmadı pek, halen evlerdeyiz ve bir cafeye gidip oturmayı sinemaya gitmeyi falan aşırı özledim şahsen. Onun haricinde reklam sektörü hiç durmuyor, sürekli çalışmam gerekiyor ki bu da daha az oyun oynayabilmek demek. Neyse ki son hafta işleri ayarladım da Persona 5 Strikers oynayabildim ve beklediğimden çok daha iyi çıktı, incelemesine bir göz atın derim ileriki sayfalarda.

SAYILARLA

15
Bu ay aralıksız çalıştığım gün sayısı.

3
Yoga dersinde sadece ellerimin üstünde durabildiğim saniye.

4
Bir gün içinde yaptığım toplantı sayısı.

ÜÇ ÖNERİ

FIRE EMBLEM: THREE HOUSES: Yazım kalitesi, unutulmaz karakterleri ve derin savaş sistemiyle Switch'te oynayabileceğiniz en iyi yapımlardan birisi. Hem eğlendirecek hem de üzecek sizi bolca.

SLEEPING DOGS: GTA V'in gölgesinde kalsa da ben Sleeping Dogs'un aşırı göz ardı edildiğini düşünüyorum. Zira dövüş sistemi, çevreyi kullanma seçenekleri ve yaşayan Hong Kong atmosferi cidden çok keyifliydi. Üstüne gayet iyi yazılıp aktarılmış hikayesi de eklenince soluksuz oynamıştım.

FINAL FANTASY VIII: Yani kendimi tekrar izah etmeme gerek olmasa da çoğunluk artık bu oyunun bir klasik olduğunu kabul ediyor ve ben de bu ay az da olsa yeniden oynayabildim kendisini. HD Remaster sadece karakterler düzeyinde bir iyileşme sağlamışsa da oyunu hızlandıran elementler sayesinde sadece muhteşem hikâyesini deneyimlemek için oynayabilirsiniz. Zamanında bana çok şey öğreten bu yapım eminim size de yeni bir bakış açısı kazandıracaktır.



THE MEDIUM

Öldüğünü hızlı kabullenebilir misin kardeşim, 5'te cenazemiz var

GÜLHİS CANPOLAT

The Medium'u bu kadar sevmeyi beklemiyordum. Genelde incelemesini yapacağım oyunların videolarına ya da incelemelerine kendim oynamadan bakmıyorum. Sonuç itibariyle insanın tarafsızlığını etkiliyor başkalarının fikirlerini duymak. Ama *The Medium* incelemesi daha hiç hesapta yokken ilk bir saatlik bölümünün kısaltılmış bir versiyonunu izlemiş bulundum. Üstelik ben bunun farkında değildim ama video spoiler olabilecek en küçük hikâye parçacığı dahi çıkarılacak şekilde editlenmişti. Dedim, "Allah Allah, ne yavaş oyun, hani bunun korku elementleri, hani *Silent Hill* gibilik?" Bir burun kıvırmadım değil.

The Medium önyargılı başlamama rağmen fikrimi değiştirmeyi başardı. Üstelik de tam benim sevdiğim türden bir korku oyunu çıktı.

Zaman tanımak gerek!

The Medium gerçekten sakin başlıyor, bu konuda yapacak bir şey yok. Marianne'in

hikâyesi zaten uzun süre boyunca cevaplardan çok sorularla dolu olacak ama onun yeteneklerini ve bu yetenekleri nasıl kullanacağınızı anlayabilmeniz için bu sakin giriş çok mühim. Sonra ararsınız bu sakinliği.

Marianne'in bir nevi araf işlevi gören farklı bir boyutu görebilme yeteneği var. Ruhların öldüklerini kabul edebilmelerine, kendi deyişiyle "diğer tarafa geçmelerine" yardımcı oluyor. Bu yeteneğinin her zaman korkunç bir şey olmadığını, üvey babası Jack'in ruhunun öbür tarafa geçmesine yardımcı olurken görüyoruz. Jack öldüğünün farkında değil, ofisinde bir defter arıyor. Yaşlı bir adam. "Gidip dinlenmen lazım Jack" diyor Marianne, "defteri boş ver."

Marianne çocukluğunun bir kısmını yetimhanede geçirmiş. Güçleri, onları tam olarak anlayamadığı yaşlarda da başına çok sıkıntı açmış, ta ki bir cenaze evi sahibi olan Jack onu evlat edinene kadar. O tam Jack'in yasını tutarken gizemli bir telefon geliyor, adının Thomas olduğunu söyleyen bir adam Marianne'i tanıdığını ve yardıma ihtiyacı olduğunu söylüyor. E her aklı başında korku oyunu ana karakteri gibi Marianne de motoruna atlayıp Thomas'a doğru yola çıkıyor.

Otele gel, ne kadar da lanetli!

Vaktinizin çoğunun geçeceği Niwa'ya geldiğinizde oyun gerçekten başlıyor ama yine çok çaktırmadan, sessizce. Bir ormandan geçiyorsunuz, üstünüze kimse atlamıyor. Otelde Sadness adlı küçük bir kızın ruhuyla karşılaşıyorsunuz, adına rağmen gayet neşeli. Zaten *The Medium*'un ana kötüsü The Maw'la ilk karşılaşmanızın bu denli korkutucu olması da oyunun bu sahte sakinliğinde yatıyor. Bir an odalarda sakin sakin dolaşıp bulmaca çözerken birdenbire kendinizi The Maw'dan kaçar, nefesinizi tutup saklanırken buluyorsunuz.

The Maw karşısında tamamen savunmasız değilsiniz. Yani her karşınıza çıktığında paldır küldür kaçmanız gerekmiyor. Başta saklanma mekanikleri var, ki bence oyunun gerginliğine gerginlik katıyor ama bunu pozitif anlamda söylüyorum. Bir de Marianne'in oyun boyunca bulduğu ruh kaynaklarından enerji toplayabilme yeteneği var ki bu yeteneğini hem The Maw'ı savuşturmak hem de bulmaca çözmek için kullanıyorsunuz.

Tek başına co-op hissiyatı!

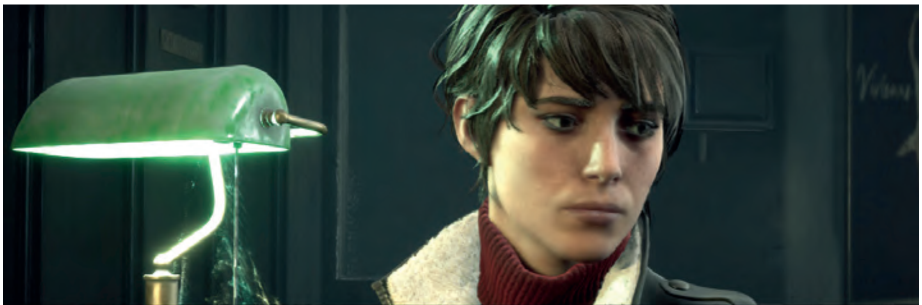
Marianne'in iki farklı boyut arasında gidip gelebildiğini söylemiştim. Bunu maalesef istemli olarak yapamıyorsunuz, oyunun belli bölümlerinde kendiliğinden oluyor fakat ruhani varlıkların kuvvetli olduğu bu noktalarda ekran ikiye bölünüyor. "İki dünya birbirini etkiliyor" diyor Marianne. Bu özelliği kullanarak gerçek dünyada giremediğiniz yerlere girebiliyor, elektrik yerine ruh enerjisi kullanarak ya da örneğin gerçek dünyada bir saatin kollarını döndürüp ruhlar dünyasında zamanı geri sararak bulmacalar çözüyorsunuz.

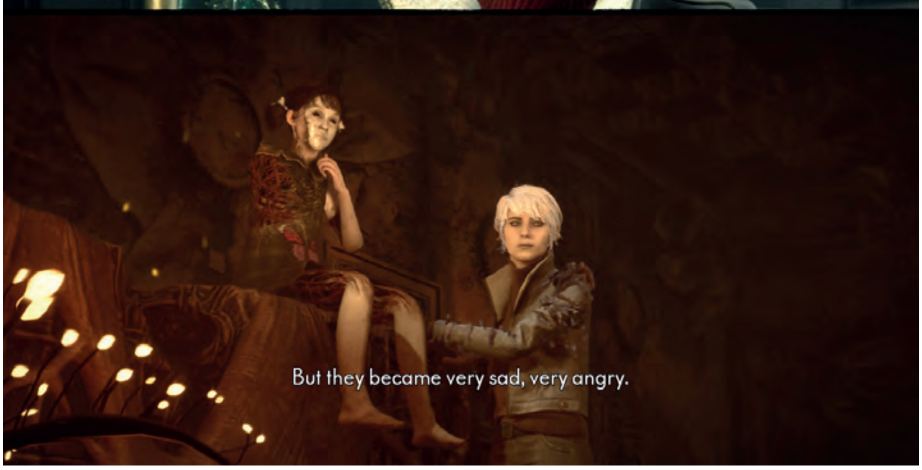
Ne yazık ki oyunun küçük bir bölümünde var bu mekanik. Zamanınızın çoğunluğunu etrafta gezinerek, Niwa'nın size anlatmak istediği hikâyeyi açığa çıkararak geçiriyorsunuz. Ki bu da kötü bir tecrübe değil, açık konuşmak gerekirse. Ama iki farklı dünya

Müziğin atmosfere etkisi

The Medium'un pazarlaması yapılırken müziklerinde Silent Hill serisine yaptığı müziklerle tanıdığımız efsane besteci Akira Yamaoka'nın da eli olduğunu bangır bangır her yerlerde söylüyorlardı. The Medium'un müzikleri, aynen ikiye bölünen dünyası gibi bir iş birliğinin sonucu: Akira Yamaoka ve Blair Witch ile Layers of Fear'dan bildiğimiz Arkadiusz Reikowski. Bu ikilik müziklerde gerçekten hissediliyor. Kimi zaman sakin, kimi zaman melankolik, kimi zaman EYVAH dedirten cinsten; her daim ise o gerilim tonlarını taşıyan müzikleri var The Medium'un.

Çoğunlukla aman aman gözünüzün içine sokmuyor bu melodileri oyun. Fakat çevre tasarımıyla, etrafı araştırırken, kaçarken hissettiğiniz duygularla birleşince bütünlüklü bir atmosfer yarattığı da bir gerçek.







Eh bizi pek sıcak bir şehir atmosferinin beklemediğini söylemeye gerek yok herhalde.

Layers of Fear ve Observer'la tandığımız Bloober Team'in The Medium'daki en büyük ilham kaynağı Silent Hill 2.

konseptinin oyunun geneline yedirilememiş olması biraz üzüyor.

Fakat bu noktada biraz da şöyle düşünmek lazım, oyunu yapan ekibin her bölge için iki ayrı tasarım yapması, farklı mekanikler oluşturması ama bir yandan da bunların bağlantılı kalmasını sağlaması demek, resmen aynı oyunu iki kere yapmak demek. Üstüne bir de bilgisayarınızın ya da konsolunuzun iki oyunu aynı anda oynatması demek. Bunları göz önünde bulundurunca insan Bloober Team'e diyemiyor ki "E yapsaymışsınız, bana ne!"

Oyunun sabit kamera açısından oynanmasının bir sebebi de bu, araştırıp öğrendiğim kadarıyla. Evet, ha dedin mi dönüp arkana bakamamanın gerilim hissiyatına katkısı büyük. Ama dinamik bir kamerayla zırt pırt sağa sola bakacak olsanız, hele bunu bir de iki dünyada birden yapsanız bu oyun ancak çok kısıtlı bir kesimin bilgisayarında çalışırdı.

Ha bu demek değil ki o kamera açıları beni çıldırtmadı. Ya kardeşim, benim dört tane tuşum var. W, A, S, D. Ama oyun neresinin sağ, neresinin sol olduğuna karar veremezse ben istediğim yere gidemem ki! Sağa gidiyorum, kamera değişiyor, oyun diyor ki "Hop hemşerim nereye?!" E ben, hani, sağ falan...

Sırf bu yüzden The Maw'la ilk karşılaşmamda altı kere falan öldüm sanırım. Ulan, koşuyorum, tak diye kamera değişiyor, birdenbire ileri tuşu oluyor sana geri tuşu! Löp diye düşüyorum The Maw'ın kollarına. Oyun kolunuz varsa onunla oynayın, ki zaten *The Medium* en başında da bunu öneriyor.

Korkmaya geldik sanıyorum, meğer üzülmeye gelmişiz.

The Medium soru üstüne soru koyarak başlıyor ama bütün bu hikâyelerin; Thomas'ın, Sadness'ın, The Maw'ın, Niwa'nın; nasıl bir araya geldiğini, nasıl bağlantılı olduğunu yavaş yavaş ortaya çıkarmak harika bir oyun tecrübesi olduğu kadar insanın yüreğini de burkuyor.

İpuçlarını topladıkça yaşananları az çok tahmin etmeye başlamak zor değil ama bu tahminlerin bir bir doğru çıkışını görmek gerçekten insanı derinden etkiliyor. Evet, *The Medium* insanı geriyor, ara sıra yerinden hoplatıyor, her an ürpertiyor ama bitirdiğinizde hikâyenin burukluğu içinizde kalıyor. Ve bunu asla kötü manada söylemiyorum. Kesinlikle Bloober Team'in hikâye anlatımı işini çok iyi başardığının bir kanıtı bu.

Her ne kadar yapımcılar özellikle *Silent Hill 2*'den yoğun bir şekilde etkilendiklerini açıkça söylüyorsa da *Silent Hill*'le karşılaştırmadan yazmak istedim incelememin çoğunluğunu çünkü *The Medium* bir *Silent Hill* değil. Çığır açmıyor ya da korku oyunlarının çehresini değiştirmeyecek. Fakat kendi başına, bir gizem ve korku oyunu olarak kendi ayaklarının üstünde sapasağlam durabilen bir yapım.

Eksikleri ve daha iyi olabilecek yanları yok değil. Klavyeyle sabit kamera hiç uyuşmuyor mesela. Açılışı çok yavaş yapıyor *The Medium*, bazı noktalarsa, beni rahatsız etmemiş olmakla birlikte, yürüme simülatörü havasında. Dediğim gibi, ikiye bölünen ekran ve iki ayrı dünya konseptinin tadı damağınızda kalıyor, daha çok olsaymış keşke demekten alamıyor insan kendini.

Hemen şimdi alalım mı yani?!

The Medium'u öneririm. Özellikle de hikâyesi kuvvetli, gerilimli ama her köşeden zırt pırt canavarların fırlamadığı bir korku oyunu arayışındaysanız. Fakat fiyatının tuzlu olduğunun da farkındayım, bu noktada bir Game Pass edinmenizi önereceğim (Microsoft'la bir anlaşmam yok vallahi ama şimdi sorsalar hayır demem. Ara beni Microsoft!).

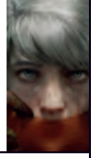
The Medium nispeten kısa bir oyun. Yaklaşık bir on saatimi aldı ama daha kısa sürede bitirenler de mevcut, ben klavye





Öğretmenler derste camdan bakmamanızı söylüyorlarsa bir bildikleri var da söylüyorlar.







Saatli bulmacalar asla eskimez.



Sabit kamera açısı dediğimiz şey güzel bir şey aslında ama oyunu da ona göre tasarlamak gerek yahu...

The Maw

The Maw'ı Troy Baker seslendiriyor ve bu performans gerçekten Troy Baker'ın neden bu denli sevilen ve sayılan bir seslendirme sanatçısı olduğunu bir kere daha gözler önüne seriyor. Ben oyunu oynarken sesiyle stüdyoda oynamışlardır diye düşünmüştüm ama hayır. The Maw'ın bir bozulan, bir kısılan, bir gürleyen sesini tamamen Troy Baker kendi Troy Baker'lığını kullanarak yapıyor. Merak ediyorsanız bu videodan görebilirsiniz, iş başında izlemesi muhteşem: tinyurl.com/ogz-161-troy



kontrolleriyle cebelleşirken oynamış bitirmiş insafsızlar. Aynı zamanda da düz bir oyun, tek bir sonu var. Bu sona ulaşmanın da tek bir yolu var anladığım kadarıyla. Bu sebepten dolayı, elinizin altında bulunması elzem değil.

Benim bilgisayarımda sorunsuz çalışmasına rağmen, optimizasyonun sıkıntılı olduğunu söyleyen birkaç yorum da gördüğümü eklemek isterim. Grafikleri çok inanılmaz değil, fakat bu çifte dünya olayı anladığım kadarıyla sistemleri yoran bir mekanik. Bunu da akılda bulundurmakta fayda var.

Her şeye rağmen, *The Medium* gerçekten tecrübe edilmesi gereken bir yapım olmuş. Canınız korku oyunu çeker gibi olduğu anda oturun başına.

TÜR: Korku | **YAPIM / DAĞITIM:** Bloober Team | **DİJİTAL İNDİRME:** 209 TL (Steam), 141 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** themedium.fandom.com

+

- **The Maw! Troy Baker'ın performansı müthiş.**
- **Çevre tasarımı, özellikle Niwa**
- **Ses dizaynı ve müzikler**

–

- **Yavaş başlıyor ve dümdüz ilerliyor**
- **Oyun mekanikleri hikâyenin etrafına dizilmiş. İki dünya gibi kuvvetli yanlarını çok nadir kullanıyor.**
- **Yavaşlığına rağmen kısa bir oyun**

8



Son Karar

Bana özel korku oyunu yapmışlar. İsterseniz siz de oynayabilirsiniz ama.

VALHEIM

Viking'den müteahhit olur mu, tadına doyulur mu?

BARAN KÖSE

Bir oyunun etiketlerinde bağımsız, hayatta kalma ve erken erişim yazıyorsa oyuncular genelde uzak durmayı tercih ederler. Haksız da değiller aslında, bugüne kadar neler görmedik ki? Mantıklı çalışmayan fizik motoru, bitmemiş kaplamalar, oyuna henüz eklenmemiş onlarca, yüzlerce önemli detay ve en önemlisi oyun keyfini baltalayan saçma sapan hatalar...

Valheim ilk bakışta bu oyunlardan biri gibi dursa da Kickstarter üzerinden yürüttüğü başarılı politikasıyla bir adım öne çıkıyordu. Eh, ne kaybedebilirdim ki? 32 lira ve 1 gigabyte. Arkadaşlarımla beraber aynı anda aldım oyunu fakat internet hızı benden yüksek olanlar benden tam 7-8 saniye önce karakterini yaratıp oyuna girmişti bile. Ne yazık ki karakter yaratma ekranı gerçekten 10 saniye bile sürmüyor. Karakter yüzleri, vücutları aynı. Tek değiştirebildiğimiz özellikler saç ve sakal modelleri fakat onlar da oldukça düşük piksel ve seçeneklere sahip. Yine mi kazıklandık sorusu kafamdayken yükleme ekranı bitti ve az önce sorduğum sorunun cevabını buldum.

Kesinlikle kazıklanmamıştım. Hatta gördüğüm manzara karşısında oyunun geliştiricileri Iron Gate'i kazıklamış gibi hissettim. Muazzam bir manzara vardı karşımda. Yemyeşil bir vadide, karşımda sonsuz bir okyanus, tepemde Yggdrasil'in gökyüzünü kaplayan dalları... Büyülenmiş gibi etrafıma bakarken ne yazık ki rüyadan uyandım. Beraber oynadığım arkadaşlarımın bazıları çıplak şekilde birbirini kovalıyor, yumruk atıyorlardı. Bir kısmı yerden topladıkları tahta ve taşlarla balta yapmayı başarmış fakat kestikleri ağacın gövdesinden kaçmayı akıl edemeyerek feci şekilde can vermişlerdi. Biri ise peşinde iki tane domuzla yardım çığlıkları atarak koşuşturuyordu. İşte bu noktada oyunun bize sunduğu atmosferin ötesinde bir deneyim yaşayacağımı anladım.

Bu kadar odunu bir arada görmek mutluluk gözyaşlarına sebep oluyorsa tebrikler, Valheim bağımlısısınız.





Ağaç kesmek, yerden taş toplamak, geceyi geçirmek için dört duvar bir yer yapmak bu kadar keyifli olmamalıydı. Belki çok doğru bir örnek olmayacak ama bu oyun bana *Minecraft* ve *World of Warcraft*'ın yasak aşkının sonucu gibi geliyor. Tıpkı *Minecraft*'taki gibi etraftan malzeme toplayıp binalar yapıyoruz ve tıpkı *World of Warcraft*'ta olduğu gibi arkadaşlarımızla zindan zindan dolaşıp yeni eşyalar, zırhlar buluyoruz. Bu sebepten ötürü oyununun aslında üç farklı kategoride incelenmesi gerektiğini düşünüyorum. Çünkü *Valheim* kesinlikle ve kesinlikle sadece basit bir hayatta kalma oyunu değil. Rol Yapma ya da Aksiyon etiketlerinin de kesinlikle en az Hayatta Kalma etiketi kadar değeri var.

Çılgın müteahhit görenleri şaşırttı

Hayatta kalma oyunlarının temeli malzeme toplama ve barınak yapmaktadır. *Valheim*'da da bu kural değişmiyor fakat inanılmaz bir hal alıyor. Topladığımız her nesne bize yeni bir eşya olarak geri dönüyor. Oyunun *Minecraft*'a en çok benzettiğim kısmı burası. Sonsuza kadar odun ve taş toplayabilir, şahane bir Viking kasabası yaratabilirim. İlk bakışta bina seçenekleri basit ve az gibi gözükse de yaratıcı kişilerin önünde hiçbir engel yok. Özür dilerim, yalan söyledim. Tek bir engel var o da yerçekimi ve fizik kuralları. Gerçek hayatta geçerli olan fizik kurallarının tamamı *Valheim*'da





M.Ö. 200 Şahini

da geçerli. Şuraya bir temel atayım sonra tek destek noktasından 6 kat çıkayım gibi çılgın müteahhitlik yaptığımız zaman bina kafamıza yıkılıyor. Mantığı kesinlikle çok basit, eklenen yapıların ne kadar sağlam olup olmadığı renklerle bize gösteriliyor. Oyunun en keyifli kısmı bina yapmak, hatta oyundaki her şeyi yeni eşyalar, yeni masalar-sandalyeler açmak için yaptığım anlar oldu. Anlar dediysem, oyunda şu an 200 saate yakın bir süre geçirdim ve bunun yarısından fazlasında bina yaptım. Adeta TOKİ oldum, Ağaoğlu oldum. Konutlar diktim, hanlar yaptım. Emekliliğimi geçirebileceğim, önünde ufak bir bahçesi olan yazlığımı bile yaptım. Ektiğim sebzelerle mis gibi organik beslenerek Ragnarök'ü beklerim artık...

Açılın ben Viking'im!

Viking olup da maceraya çıkmamak olur mu? *Valheim*'ın haritası sonsuz olmasa da sonsuz gibi gelen bir büyüklüğe sahip. Dünya haritası o kadar büyük ki bir ucundan bir ucuna gitmek en hızlı gemiyle 40 dakika civarı sürüyor. Oyunda şu an için oynanabilir durumda dört biyom (doğal ortam) var ve buradan topladıklarımız bizleri bir sonraki yere hazırlıyor. Fakat bu malzemeleri sadece dağı taşı kazıp elde etmiyoruz. Oyunda birçok zindan var ve bu zindanlar içerisinden önemli malzemeleri bileğimizin hakkıyla söküp alıyoruz.

Beni en çok şaşırtan detaylardan biri oyunun dövüş mekaniği oldu. 32 liraya satılan ve 1 gigabyte olan bir oyunda bu kadar sağlam vuruş hissiyatı olmamalı. Her silahın kendine has özellikleri var ve hepsi farkını gösteriyor. Balta ya da kılıçla hızlı kombolar yaparken çift elli silahlarla biraz daha uzaktan bam güm vurarak çoklu hasar verebiliyoruz. Dediğim gibi her silahın vuruş hissiyatı farklı ve çok özel duruyor. Aynı teknoloji çağındaki silahların hepsi aynı hasarı vurduğu için tamamen şahsi zevke göre silah seçip kullanmanın önü açılmış. Tabii ki oyundaki canavarların zırhı oluşu bazı silahların etkili olmasını engelliyor. Kocaman bir jöle yığını gibi duran yaratıklar doğal olarak kesici ve delici hasarlardan pek etkilenmiyor. Bunun gibi yaratıklara gürz, çekiç ve sopa gibi silahlarla saldırmamız gerekiyor. Keza aynı şekilde bazı yaratıklara da çekiçle Thor gibi vursak da bana mısın demiyor. Bu sebepten ötürü birden fazla silahı kullanmak ve ilgili yeteneği geliştirmek oldukça faydalı. Ya da arkadaşlarla oynanıyorsa herkes farklı bir silaha odaklanarak olası bir dezavantajı ortadan kaldırabilir.

Oyun bu kadar mı iyi, hiç mi kusuru yok? Tabii ki var. Bunlardan en kötüsü, en moral bozanı bazen öldüğümüzde bütün eşyalarımız kaybolabiliyor. Dediğim gibi 200 saate yakın oynadım ve bir kere oldu bu hata. Sürekli yama çıkıyor oyuna ve bariz hatalar gideriliyor. Zaten erken erişim olmasının sebebi de bu, oyuncular oynayarak hataları buluyor ve geri dönüş yaparak bu hatalar oyun resmi olarak çıkmadan önce düzeltilmeye çalışıyor. Bahsettiğim hata haricinde oyun mekaniği olarak da birkaç sıkıntı söz konusu. Yere atılan eşyalar ne yazık ki kaybolmuyor. Biz oynarken etrafımızdaki her şey yaşamaya devam ettiği için bazen yaratıklar birbirlerine saldırıyorlar ve onlardan düşen eşyalar ormanda âtıl şekilde duruyor ve ütün bunlar inanılmaz derecede lag'e sebep oluyor. Konsol açıp komut yazarak yerdeki eşyalar silinebiliyor fakat sunucu satın alıp oynuyorsanız konsolu kullanamıyorsunuz. Biz yanlış hatırlamıyorsam üç kere yer değiştirmek zorunda kalmıştık çünkü etrafta o kadar çok saçma sapan eşya vardı ki lag'den kımıldayamıyorduk.

Yine de artısı eksisine göre fersah fersah ileride olan bir oyun *Valheim*. Arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz, fiyat performans parametresindeki en iyi oyunlardan biri.

+

- Şahane atmosfer
- Saatlerce, günlerce tekrar oynanabilir
- Hem inşaat hem de dövüş mekanikleri aşırı tatmin edici

−

- Çevrimiçi oynarken kümülatif şekilde artan lag
- Stabil şekilde çoklu oyunculu oynamak için sunucu desteği sunulmuyor

Son Karar

Yılın ilk büyük oyun fenomeni olmasının bir sebebi var.

TÜR: Hayatta Kalma | **YAPIM:** Iron Gates | **DAĞITIM:** Coffee Stain Publishing | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-161-valheim



LITTLE NIGHTMARES II

Küçük müçük değil, bayağı travma!

İHSAN C. ASMAN

Little Nightmares'in ilk çıktığı zamanı düşündüm de şimdi, vakit ne de hızlı geçiyor arkadaşlar, tamı tamına dört sene geçmiş. Şimdi bereket ki görmeyeli seri, ikinci oyunun da çıkışıyla birlikte gözle görülür şekilde serpilmiş, bayağı bayağı boy atmış. Ama bir yandan içerik ve oynanış anlamında ikinci oyun seriyi epey genişletirken, ilk oyundaki kontrol ve 2.5 boyuttan kaynaklı perspektif sorunlarını tam anlamıyla çözemeden bu işlere girişilmiş olması, ciddi anlamda klasik bir yapıma kavuşmamıza engel olmuş ne yazık ki.



THE MAW'DAN THE PALE CITY'E...

Bildiğiniz gibi ilk oyunda sarı pardösülü Six ile The Maw isimli tuhaf bir gemide hayatta kalmaya çabalarken, bu sefer Mono isimli bir erkek çocuğu yönetiyoruz ve sürpriz, Six bu sefer ekürimiz olarak karşımıza çıkıyor! Üstelik bu sefer kocaman bir şehirdeyiz: The Pale City yahut Türkçe söylenişiyle Solgun Şehir. Burası tekinsiz, doğru dürüst canlı yaşamın olmadığı, olanların da -mesela bitkilerin- gün geçtikçe çürüdüğü, kocaman ama terk edilmiş gibi duran bir şehir. Öte yandan, sağda solda karşımıza çıkan TV'ler ve şehrin merkezindeki kule ve yaydığı esrarengiz sinyal ve birtakım uzun arkadaşlar, şehrin derinlerinde başka sırların da yattığının bir göstergesi. Biz de Mono olarak bu sinyalin kaynağına gitmeye çalışıyoruz oyun boyunca.

İLK OYUNDAKİ KARAKTERİMİZ SIX BU KEZ EKÜRİMİZ KONUMUNDA

Gene ilk oyundaki gibi inanılmaz dolaylı bir anlatım var, dolayısıyla bu tarzı sevmeyenler bu açıdan hikâyeden soğuyabilir; ama gene de kesinlikle sonuna kadar eşelemek mantıklı diye düşünüyorum naçizane.

Bence yaratılan atmosfer, bunun için kullanılmış şehir mekânı ve bu tercihin olanaklı kıldığı farklı bölüm tasarımları, *Little Nightmares 2*'nin en kuvvetli tarafları olmuş. Bu sayfalara serpiştirilmiş çeşitli ekran görüntülerinden anlayacağınız üzere, arka planda olağanüstü manzaralar görüyoruz bol bol. Gene başarılı ses tasarımı (ki sadece ses üzerinden dönen bir bulmaca da var) görselliği tamamlayıcı nitelikte.

Tabii Six'in bize refakat ediyor oluşu ve mekân tercihinin mümkün kıldığı bölüm tasarımları, aynı zamanda oynanışta bir ton yenilik demek. Üstelik oyun size bunun haberini çok erkenden veriyor: Mesela henüz oyunun başlangıcı sayılabilecek bir yerde, Mono ve Six'i kovalarken bir yandan da pompalı tüfeğiyle onlara ateş eden Avcı'yı görünce, oyunun bu konuda gayet cömert davranacağını anladım. Üstelik Mono ve Six her ne kadar ateşli silahlara ve daha birçok tehlikeye karşı savunmasız olsa da siz de artık bazı düşmanlara balta, çekiç gibi silahlarla saldırabiliyorsunuz. Bu eklenen yakın dövüş kısımları çok sorunlu gerçi, birazdan detaylıca değineceğim. Son olarak, düşman ve boss çeşitliliği anlamında gene çok iyi iş yapıyor oyun. Özellikle öğretmen teyzenin sınıfını terörize ettiği anlarda, sağdan soldan çaktırmamaya çalışarak yürümek beni ilkokul günlerime götürdü. Ki bu sınıfta tek düşmanımız öğretmen değil, boyları bizimkine yakın mini öğrenciler de bizi ölüme yollayabiliyor. Bu arada benim de maalesef böyle psikopat bir ilkokul öğretmenim vardı, ama uzun hikâye şimdi. Belki bir gün uygun bir yerde anlatmak nasip olur.


Aynı ilkokul hocam!





ALTERNATİF SON (UFAKTAN SPOILER!)

Oyunun başına bir devam oyunu olarak oturdum ama alternatif sona ulaşırsanız, oyunun gayet bir ön bölüm (prequel) olabileceğini de fark edeceksiniz. Bunun için yapmanız gereken tüm cızırtılı çocukları (glitched kids) bulmanız, sonrasında ilginç bir ara sahne var. Gene Six'in sarı pardösüsünü Pale City'de buluyor oluşu gibi, ekstralar olmadan da fark edeceğiniz detaylar var oyun boyunca. Bu arada genel olarak başarımları da yapmaya çalışın derim, zira bayağı yaratıcı olanları var aralarında. Oyunun 5-6 saatlik süresine de güzel bir ek tabii. İnceleme yazısını yazıyor olduğum şu anlarda hepsini görememiş olsam da geri döneceğim kesinlikle.

BİR ELİN NESİ, ALTI ELİN SESSİZLİĞİ

Demin anlattığıma benzer kaçış anlarında Six'in verdiği tepkiler de işlevsel; mesela bizden daha hızlı koşup belli yerlere pusarak, pompalı tüfek saçmalarından korunabileceğiniz noktaları bize göstermiş oluyor. Tabii yine Six'i kullanarak, bir elin nesi iki elin sesi var şiarıyla bazı bulmacaları çözüyoruz: İki kişi aynı anda belli objelerle etkileşime geçiyoruz yahut Six, Mono'yu yukarıya falan fırlatıyor vb. Gene bu tarz iki karakterin iş birliğine dayanan başka oyunlarda da olduğu gibi, yer yer ekürimizden ayrı düştüğümüz de oluyor. Açıkçası oyun çıkmadan önce bu mekaniğin iyi kotarıp kotarılamayacağından endişeliydim ama iyi ki böyle olmamış. Bu arada bir uyarı, oyun co-op bir oyun değil, Six emrimize amade NPC'miz sadece.

Bazı yeniliklerse ne Six'in varlığıyla ne de geniş bölüm tasarımlarıyla alakalı, yapımcılar gayet "bunu da deneyelim" tadında serpiştirmişler muhtemelen ve ama genel olarak iyi olmuş bunlar da. Mesela Dr. Who izleyenleriniz oradaki melek muhabbetini bilir, melek heykeline kişi gözünü kırpmadan bakarsa heykel donar, ama ona bakılmayan her saniye inanılmaz hızlı bir şekilde hareket ederek kurbanına doğru yaklaşır. Oyunun bir yerinde tam buna benzer bir bölüm var: Ufak bir yenilik olarak Mono fener kullanabiliyor ve bu dediğim yerde, üzerine ışık tuttuğunuzda donan ama ışığı başka yere tutunca hızla size doğru gelen düşmanlarla karşılaşıyorsunuz. Oyunun yüksek tutmak istediği gerilimi gayet besleyen bir ekleme olmuş.

Bunun dışında ses kullanımının da oynanışa direkt olarak katkı sağladığı da bir sürü an var. Piyano üzerinde zıplayarak kazanılabilecek bir başarım var mesela (buna benzer bir başarım ilk oyunda da vardı yanlış hatırlamıyorsam gerçi). Dediğim gibi, güzel hareketler, güzel dokunuşlar hep bunlar.

GERİLİMİN ÖFKE PATLAMASINA DÖNÜŞTÜĞÜ AN

Tüm bu saydığım güzel taraflar bir yana, giriş paragrafından da çıtlattığım üzere ilk oyundaki kontrol ve perspektif problemleri tam gaz devam ediyor. Bu kadar şey denerken, bu meselelerin tam olarak halledilmemesi oyun zevkini epey kaçırmış. İlki bazı kaçış sekanslarında iyice belirginleşen, kamera açısından tam çözemediğiniz için bir duvara yapışma ve bu yüzden ölme olayı. Ayrıca bu duvara yapışma hareketi daha çok gizlilikle alakalı ama nedense bu kaçış rotalarına da bu duvarlardan koymuşlar.

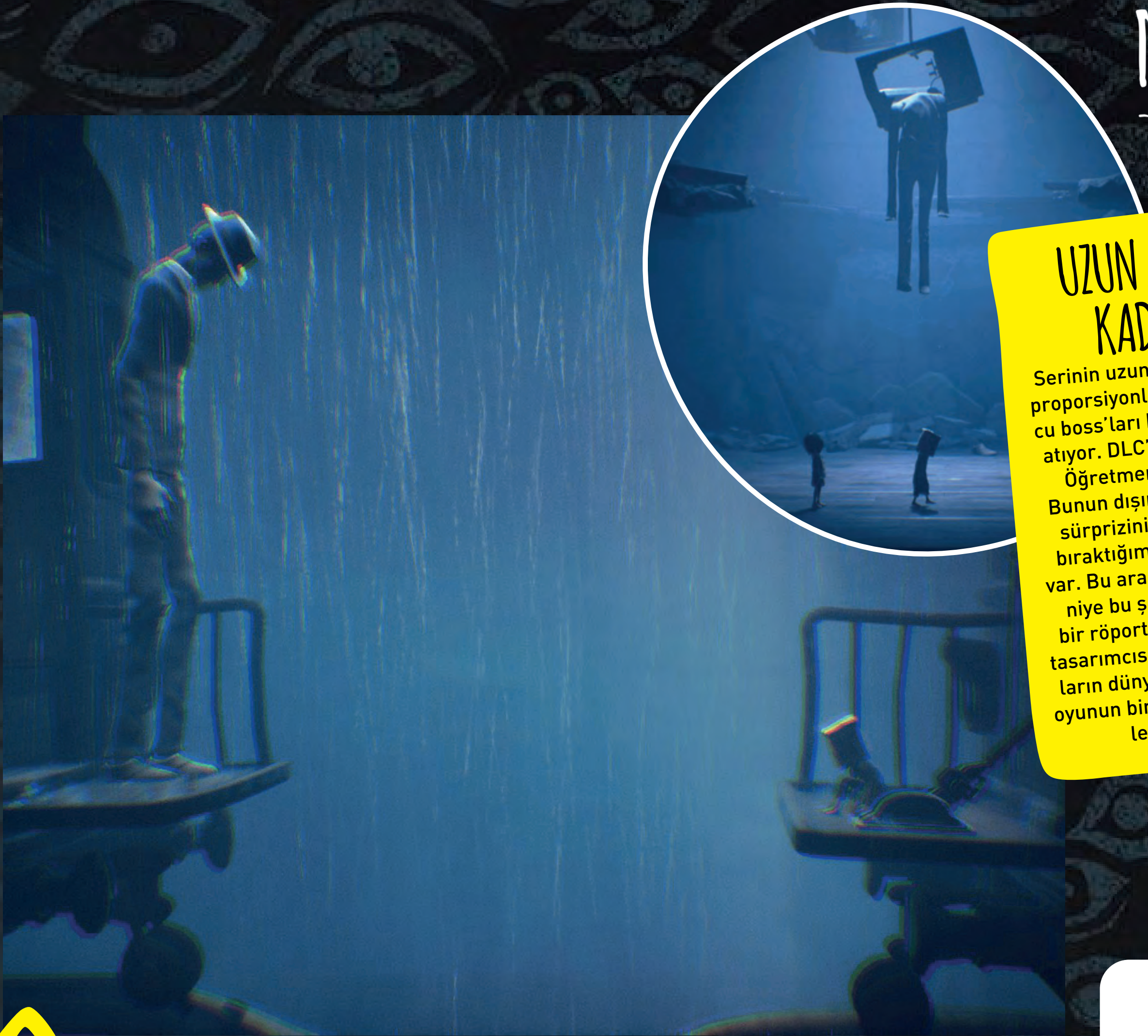
Bir diğer sorun da kimi yerlerde kontrollerin tıpkı ilk oyunda olduğu gibi yanıt vermemesi. Bir ipe tutunup sallanıyorsunuz mesela, karşıya atlayıp eşiğe tutunmak amaç; ama bam, Mono cevap vermeyen kontroller yüzünden aşağı çakıldı. Yani sırf şu iki sorun yüzünden bile pek çok kere geçtiğim yerleri tekrar oynamak zorunda kaldım. Neyse ki bir iki istisna dışında otomatik kayıt noktaları acımasız değil pek.



Fazla televizyon izlemenin zararları...







UZUN ADAM VE KADINLAR

Serinin uzun boylu yahut tuhaf proporsiyonlara sahip korkutucu boss'ları bu oyunda da çılgın atıyor. DLC'den hatırladığımız Öğretmen benim favorim. Bunun dışında Avcı, Doktor ve sürprizini keşfetmesini size bıraktığım bir gizli boss daha var. Bu arada oyunda boss'ların niye bu şekillerde olduğunu bir röportajında oyunun anlatı tasarımcısı Dave Mervik, çocukların dünyayı görme şekillerini oyunun bir parçası yapma istekleriyle açıklıyor.

İLK OYUNDAKİ KONTROL SORUNLARININ DEVAM ETMESİ BİR KLASİK OLMASINI ENGELLEMİŞ

Genelde internet yorumlarından hareketle, pek çok kişinin hemfikir olduğunu düşündüğüm başka bir sıkıntı daha var: O da yakın dövüş kısımları. Ay yani o kadar saçma ve adil olmayan bir şekilde tasarlanmışlar ki anlatamam. Bir kere o ufacık tefecik boyuyla Mono elbette kendisi kadar bir çekiç ya da balta taşırken zorlanıyor, bu sebeple de silahını genelde arkasından sürüyor ve düşmanla karşılaştığında da haliyle silahını çok yavaş bir şekilde kaldırarak darbe savurabiliyor. Buraya kadar sorun yok, ama serinin burada da iş başında olan genel perspektif sorunuyla yavaş silah animasyonları birleştiğinde ortaya rezil, tamamen tasarım tercihinden ötürü anlamsız zorlaşmış dövüş sahneleri çıkıyor. Hani birer birer dövüşürken sıkıntı değil de birkaç yerde birden fazla düşmanla uğraşmanız gerekiyor. Yani bunu belki bir otomatik hedef ya da aynı şekilde sizin gibi yavaş hareket eden düşmanlarla çözebilirlermiş ama pek çaba gösterilmemiş bu anlamda. Üstelik bir önceki paragrafta anlattığım diğer sorunlarla birleşince, tüm bu gereksiz baştan almalar, bilhassa o gerilim yüklü muazzam kaçış sahnelerinin ve oyunun genel akışının içine ediyorlar maalesef.

KÜÇÜK KABUSLARA BÜYÜK ÇÖZÜMLER

Yazıyı sonlandırmadan önce şunu da not olarak ekleyeyim: Oyun yer yer insanı korkutmayı başarsa da tıpkı ilk oyunda da olduğu gibi, olay tam anlamıyla bu değil. Hedeflenen daha çok insanı diken üstünde tutan bir atmosfer yaratmak olmuş ki bunda da büyük ölçüde başarılı olmuşlar. Öte yandan, yenilikler ve oynanışın çeşitlenmiş olması gayet güzel gelişmeler, ama demin saydığım sıkıntılar bunların etkisini bir tık da olsa baltalamış maalesef. Gene de marazlarına rağmen gözü kapalı tavsiye edeceğim, muhtemelen senenin sonunda gene ismi övgüyle zikredilecek bir yapım olmayı başarmış *Little Nightmares 2*.

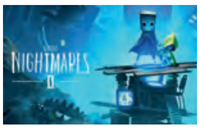
+

- Bölüm tasarımları olağanüstü
- Yenilikler genel anlamda oturaklı
- Ses kullanımı
- Sanat yönetimi
- Bilhassa son ikisinin yoğunlaştırdığı muazzam atmosfer

–

- Kontrol ve perspektif sorunları
- Yakın dövüş olmamış

8



Son Karar

Mono ve Six'e sahip çıkalım.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Tarsier Studios | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **DİJİTAL İNDİRME:** 149 TL (Steam), 139 TL (XBL), 219 TL (PSN), 30 $ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** littlenightmares.fandom.com

TOHU

Ya ben seni yerim, yerim

ESER GÜVEN

Hatırlar mısınız, eskiden incelemelerde künye kısmında bir ton not verirdik. Grafiğe ayrı, sese ayrı, oynanışa, atmosfere ayrı. Bazen şeytan dürtüyor, o tür bir inceleme yazmak istiyorum. Bunun da sebebi oyuna vereceğim nota bakıp da yargılama yapacaklara 'kötü bir oyun değil yaa, valla bak' diyebilmek, oyunun hakkını yememek.

Yok, ben dayanamayacağım, *Tohu*'nun grafik tarzına 8, grafiklerinin sevimliliğine 9 veriyorum! Ha şöyle yaa, içim rahatlasın biraz.

Amanita oyunlarını seven biri olarak farklı stüdyoların da benzer şeyler denemesine bayılıyorum. *Tohu* da bu bakımdan ilk bakışta gönlünü çeliyor zaten insanın. Acayip sevimli çizimler, konuşmayan ama baloncuklarla anlaşan karakterler, çılgın tasarımlar, *Machinarium*'u anımsatan organik-mekanik yaratıklar, absürt bulmacalar. Ama bu ilk bakışın ardından oyunun aksayan yanlarını da fark etmeye başlıyor işte insan.

Mesela hikâye

Ortada hem bir hikâye var gibi hem yok gibi, o yüzden acaba sonunda ne olacak diye değil de bitirmek için oynuyorsunuz oyunu. Yönettiğimiz sevimli kızın göğsüne tıklayınca mekanik benliği Cubus'a dönüşüyoruz ama sebebi belirsiz. Cubus ağır şeyleri kaldırabiliyor ve bir yerlere bırakabiliyor. Ama bu özelliği sadece birkaç kez kullanıyoruz, yani oyuna gerçekten bir şey kattığını söyleyemem.

Ama işte bir yandan da o Cubus'un mekanik tipine rağmen duygularını aktarış şekli, animasyonları, doğal hareketleri falan gayet de etkileyici olmuş. Arada bir hiç işim yokken bile aralarında geçiş yapıyordum acaba ne tepki verecek diye.

Şirin şey seni

Absürt bulmacalar var dedim ya mesela, ben o tür bulmacaları severim ama bunun olumsuz bir tarafı da var. Bazı ekranlar görsel olarak oldukça karışık ve oyun sizden tam olarak ne istediğini anlatmakta zorlanıyor. O zaman da acaba neler tıklanabilir diye her tarafa bakmanız gerekiyor. Tabii ufak bir kapıyı göremediğim için filli bulmacada ne yapacağımı biraz geç anladığım için kızmış da olabilirim, bakmayın siz bana. Ama ne yapacağınızı anlayınca bulmacalar çok kolay, böyle de bir tezatlık var. Aslında oyunun çok güzel bir ipucu sistemi de var ama bu tür yardımlara karşı olduğum için bunu puanlandırmaya katmayayım ben. Güzel olduğunu da oyunu bitirdikten sonra 'nasılmış bakiyim' diyerek denediğim için biliyorum, hiç öyle iftira atmayın yardım ederek bitirmişsin diye.

Ama başta da dedim ya, oyun aslında genel olarak o kadar sevimli ki sevmemek de mümkün değil yahu! Sesler desen çok tatlı, animasyonlar acayip tatlış, hayvancıklar çok komik, kızımızın hareketleri tam bir minnoş. Öyle olunca da eksik kaldığı yanlara rağmen sonuna kadar sıkılmadan oynayıverdim işte. Hatta şöyle diyeyim, bizim evde oyun iki kez bitirildi, hatta ben sıra bekleyen taraf oldum :) Dedim ya, ilk bakışta gönlünü çeliyor insanın kerata. Oyun süresi iyi, fiyatı gayet leziz, çevirisini ben çok beğenmemek ama Türkçe olması da artı yazar çoğu kişi için. Başka arzunuz?

Şu ekran görüntülerine bakıp Tohu'yu oynamak istememek mümkün mü?





TÜR: Macera | **YAPIM:** Fireart Games | **DAĞITIM:** The Irregular Corporation | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam), 36 TL (XBL), 92 TL (PSN), 15 $ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-161-tohu

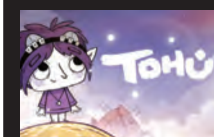
+

- Grafik tarzı o kadar sevimli ki, al mıncır
- Oldukça yaratıcı bir yardım sistemi yapmışlar
- Absürt bulmacaları ve tasarımları sevenleri mutlu eder
- Oyun süresi gayet kararında

–

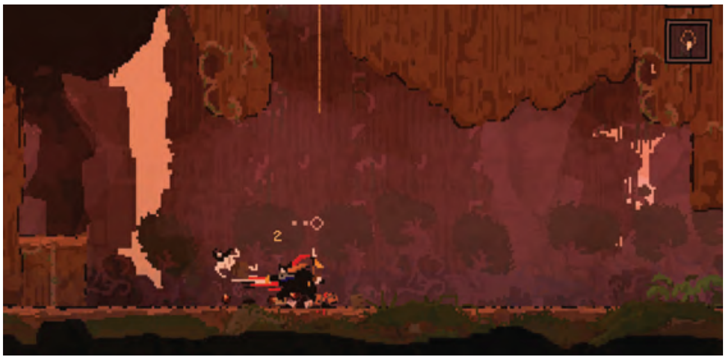
- Hikâye biraz fazla geri planda ve detaysız
- Bazı ekranlarda ne yapmak gerektiğini tahmin etmek gerekiyor

6+



Son Karar

Yalan yok, gerçekten sevdim ama elim daha yüksek puan vermeye de gitmiyor.



Yazık günah, silahsız gariban adama da saldırmazsın ya...

OLIJA

Gerçek denizci rüzgara güvenmez

CEVDET EMRE KIZILCAN

Siz ne düşünürsünüz bilmiyorum ama Devolver Digital dağıtıyorsa bir oyun 1-0 öndedir benim için. Bunun için de güçlü argümanlara gerek yok bence, dağıttıkları oyunlara bakmak yeterli olacaktır: *Katana Zero, Hotline Miami, Gris, Fall Guys*... Dahasını saymaya gerek var mı?

Denize düşen, pusulaya sarılır?

En çok hoşnut olduğum noktalardan birisi *Olija*'nın hikâyesi sırf olsun diye yazılmış türden bir şey değil. Faraday'in bir deniz kazasından sonra yabancısı olduğu bir yerde ayılmasıyla başlıyor hikâye. Hemen ardından bulduğu antik bir pusula ve tabii ki Olija'nın ta kendisiyle Faraday'in hikâyesi sürekli bir şekilde devam ediyor. Fakat sadece hikâye değil, anlatım tarzı da çok güzel.

Hikâyeyi anlatan karakterlerde, 8-bitlik bip bop bip sesler değil, "cıbırca" da diyebileceğiniz, ne dediği lisan olarak anlaşılmayan insan sesleri kullanmayı tercih etmişler. Bu, hem hikâyeyi daha dikkatli bir şekilde takip etmenize yardımcı oluyor, hem de sizi atmosfere çok daha hızlı adapte ediyor. Aynı zamanda oyunun ara sahne göstermek konusunda hiç utanması arlanması da yok! Sıkıcı olmayacak şekilde, oyuncunun üzerine bol keseden ara sahne atıveriyor *Olija*.



Mızrağımı atarım, keyfime bakarım

Aslında bakacak olursanız *Olija*'nın zor bir oyun olduğunu tahmin ediyordum. Fakat "istiyordum" diyemiyorum çünkü son zamanlarda oynadığım birçok bağımsız yapım zor olmasıyla kendini ön plana çıkarıyordu. Neyse ki *Olija* "zor" olmak yerine "atmosferik" olmayı tercih etmiş. Yani bir diğer deyişle, evet ruhunuzu doyuruyor lakin bunu "bir şeyin üzerinden gelmek" yöntemiyle değil çevreyle, etraftakilerle ve görselliğiyle birlikte yapıyor.

Oyunda birden fazla silah var ve bu silahlar arasında geçiş yapmak bir tuşa basmak kadar kolay. "Ya hak!" diye fırlattığınız ve istediğiniz zaman geri çekebildiğiniz zıpkın hep sizinle birlikte zaten. Ona ek olarak kılıç, arbalest gibi seçenekleriniz de var. Hâl böyle olunca hakkında en çok konuşulası silah zıpkın. Zıpkını fırlattığınızda bir hedefe tutturabilirseniz oraya doğru atılabiliyorsunuz. Hem bölüm içerisinde platform yaparken, hem de saldırırken kullanabiliyorsunuz mızrağın bu özelliğini. Kullanması da aşırı temiz olduğundan bir yük gibi hissettirmiyor, aksine haz veriyor.

Olija, oynanışa abanmak için hikâyeden veya atmosferden vazgeçmeyerek çok keyifli bir iş yapıyor aslında. Gerçi "hepsinden biraz biraz"cılığın getirdiği handikaplar da var dürüst olmak gerekirse. Son olarak haddim olmayarak şöyle bir tavsiyem olacak: PS4 sürümünün absürt fiyatından 1 tane almak yerine 3 tane PC sürümünden alın. En azından eşe dosta dağıtır, sevgi tazelersiniz...

+

- Zıpkın ile dövüşmek/platform yapmak çok keyifli
- Atmosfer çok sağlam
- Görsellik şahane
- Soundtrack harika

−

- Boss savaşları bir tık daha iyi olabilirdi
- Keşke daha uzun olsaydı

8



Son Karar

İlerledikçe komplikeleşen oynanışıyla, atmosferik yapısıyla ve hatta vuruş hissiyle birlikte çok enfes bir bağımsız.

Devolverland Expo'nun Göz Bebeği

Lağnet olası koronavirüs yüzünden E3 2020 iptal olmuştu hatırlarsınız ki. E3'e ayrı bir tat katan Devolver Digital sunumları da bu durumdan nasibini alarak Nintendo'ya gönderme yapıp Devolver Direct'e dönüşmüştü. İşte bu gösterimsi duyurular silsilesinde Devolverland Expo isminde bir "pazarlama simülasyonu" da duyurulmuştu. Bayağı bildiğiniz Devolver Digital'in o etkinlik boyunca duyurdukları tüm oyunları bu dijital stant üzerinde sergilemişlerdi. Devolver Direct'i izlemiş ve Devolverland Expo'yu oynamış biri olarak Olija'nın standını dünya gözüyle görmesem de dolaştım diyebiliyorum! Ve hatta bir demo da sunulmuştu fakat kendimi zar zor dizginleyip tadını ful oyunda çıkarmak istemiştim. Aldığım en iyi kararlardan!

TÜR: Platform | **YAPIM:** Skeleton Crew Studio, Thomas Olsson | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** 28 TL (Steam, Epic), 42,50 TL (XBL), 109 TL (PSN), 15 $ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** olija.fandom.com

DOSYA
İNCELEME

WIN PS4 PS5 SW



P5S Persona 5 Strikers

TATİLE GİDERKEN MASKENİZİ TAKMAYI UNUTMAYIN!

YAZAN EREN ERYÜREKLİ



Mona'nın minübüs formuna hastayız!

Bu Atlus firmasını anlamak zor arkadaşlar, hani kimler yönetiyor, yeni yapılacak oyun kararlarını kimler veriyor bilmiyorum ama "*Persona 5*'in devamını yapalım ama musou olsun" diyen arkadaşa yönetimin nasıl tuhaf tuhaf baktığını gözümde çok net canlandırabiliyorum. Sonuçta derin sıra tabanlı oynanışı olan oyunu alıp alabildiğine tekrar eden bir türe sokuyor olacaksınız. Bunun mekaniksel olarak yapımcıların önüne koyacağı engelleri tahmin bile edemiyorum. Ama yapmışlar be! Vallahi olmuş, bu işlerin piri Omega Force'u yanına alan *Persona* ekibi bu aksiyon cehennemi türden anlamlı bir *Persona* oyunu çıkarmayı cidden başarmış.

NEDEN ETRAF BU KADAR KALABALIK?

Kısaca musou türünü özetlersem; karşınıza güruhlarca düşman gelir ama öyle 10-20 değil yüzlerce adam düşünün ve siz butonlara abana abana ilerlersiniz. Olayın özü bu. Bu türü *Dynasty Warriors*'la tanıdık ve zamanla tüm sevilen anime veya oyun serilerinin yan oyunu olarak yerini sağlamlaştırdı musou'lar. En yakın başarılı örneği *Hyrule Warriors: Age of Calamity* olan türün evrimi özellikle hikâye anlamında gelişmesiyle mümkün olabildi yoksa millete bam güm dalmak halen aynı.

İşte bu öykü kısmına ağırlık verme mevzusu *P5 Strikers*'da yeni bir boyut kazanmış ve bilip sevdiğimiz bir *Persona* oyununun yalnızca dövüş sistemi değişip temposu hızlandırılmış gibi olmuş. Bu hızlandırma esnasında maalesef Confidant'larla özel muhabbetler kısmı gitmiş ama yerine gelen pasif yetenek ağacı Bond sistemi de hiç fena değil. Zira uzun uzun konuşmalardan sonra zindana girip pata küte adam kesme arzusu cidden yükseliyor ve oyun bu noktalarda dozajı gittikçe yükselterek çok sıkı bir yapı kuruyor ki oyuncu sıkılmasın. Yani hoş, herhangi bir *Persona* oyununun sıkıcılığı tamamen sübjektif bir konu zaten. Hemen aksiyona dalmak isteyenler başlarda elbette sıkılabilirler ama asıl oyunu oynamış olanlar özellikle Phantom Thieves üyelerinin aradan geçen zamanda neler yaptıklarını daha çok merak edecekler. Diyebilirsiniz ki "normal *Persona 5*'i oynamayanın burada ne işi var zaten?". Pekâlâ olabilir, çünkü Atlus yine denyoca bir hareketle asıl oyunu veya *P5 Royal*'ı çıkarmadığı Switch ve PC platformlarına da çıkarttı *Strikers*'ı ve insanlar "neymiş bu *Persona*?" diye buradan dalmak isteyebilirler ki burada esas oyuna kimi göndermeler de olduğu düşünülürse ana oyunu oynamak elzem karakterleri tanımak adına. Genel olay örgüsü hakkındaki fikirlerimse biraz daha karışık.

HERKES HAYATINDA BİR KERE OLSUN YOLCULUK YAPMALI

Ekibimiz bu sefer yaz tatilindeler ve yeniden bir araya gelip "şuraya gidelim, bunu yapalım, şunu

YAN OYUN GÖZÜYLE BAKMAYIN. BU TAM TEŞEKKÜLLÜ BİR DEVAM OYUNU!

ÖNERİLER VE İPUÇLARI

★ Yeni bir zindana girmeden önce muhakkak bulunduğunuz şehirdeki tüm sağlık eşyalarını alın, tahmininizden daha fazla ihtiyacınız olacak.

★ Yeni bulduğunuz yemek tariflerini yapmaya bakın, Bond seviyenizi direkt yükseltiyorlar.

★ Öncelikli Bond yeteneklerinizden birisi Hazine Elmasları'nın ortaya çıkış sıklığını yükselten olsun. Bir kerede oldukça yüklü para kazanabilirsiniz onları avladığınızda.

★ Sophie'nin marketine sıklıkla uğrayıp indirimleri kaçırmayın, devir ekonomi devri.

★ Normal oyunda olduğu gibi gözünüz sürekli düşmanların zayıflıkları üstünde olsun.

★ Ichinose'nin görevleri bir kez yapıldıktan sonra tekrar alınabiliyor ve yüklü para ödülleri veriyor, onları değerlendirin.

★ Ekibinizde sürekli birilerine yüklenmeyin, herkesle oynamaya bakın, sonradan lazım olacak.

★ Jail'lara girip çıkarak HP ve SP'nizi fulleyebilirsiniz.

★ Füzyon kazasıyla oluşan yüksek seviyeli düşük güçlü persona'ları çağırırken daha az para verip idam ettiğinizde daha çok Persona Point kazanıyorsunuz.

★ Gizli boss olan tüm persona'ları yendiğinizde Reaper'la kapışma şansınız doğuyor.

★ Özellikle 50-70. Seviyeler arasında Seth müthiş iş yapıyor, mutlaka yapmaya bakın.

★ Partinizde her daim atak buff'ları yapan ve karşı tarafın atak ve defansını azaltan birileri olsun. Boss savaşlarında aşırı lazım oluyor.

ÖZGÜR İRADE GERÇEK Mİ?

Persona serisinin varoluşçu felsefe, psikoloji ve hümanizmle her daim içli dışlı olduğunu biliyoruz. Kişinin içsel güçlükleri yenip dünyayla yüzleşmesi ve bu süreçte gelişip büyümesi üzerine kurulu olan ana izleğinin temelinde de özgür irade ve kendi seçimlerimizi yapmamız yatıyor. Peki aslında seçimlerimizde ne kadar özgürüz? Yapılan araştırmalar bize gösteriyor ki insan aslında çok büyük oranda hormonal salgılarının beyne dikte ettiği şekilde yönelimler sergiliyor ve örneğin yemek yemeyi seçtiği için değil yemesi gerektiği, vücudu öyle buyurduğu için yemek yiyor. Veya sevdiğiniz işi yapmak aslında o tecrübenin beyne mutluluk hormonu salgılatması ve bunu tekrar tekrar istemek şeklinde vuku buluyor. Yani aslında arzularımızın esiriyiz ve özgür irade kavramı "içimden öyle geldi" lafının karşılığı gibi oluyor ki içinizden gelenler yalnızca beyin salgılarınızın karmaşık denklemlerinden ibaret. Dolayısıyla tam anlamıyla özgürlük ve kişisel seçimler aslında yoktur da diyebiliriz. Üzücü.





yiyelim" derken ana kahraman ve Ryuji'nin Palace benzeri bir yere denk gelmeleri ve yapay zekâ Sophia'yla tanışmalarıyla olaylar umulmadık şekilde gelişiyor. Bu seferki mekânlarımızın adıysa Jail ve Monarch'lar tarafında yönetilip insanların arzularından besleniyorlar. Zaten Tokyo'daki ilk Jail'i hallettikten sonra özel kuvvetlerde görevli Zenkichi'nin de yönlendirmesiyle ekip hayal ettikleri tatilin çok ötesinde bir yolculuğa çıkıp Japonya'nın çeşitli yerlerinde Jail avına başlıyor. Altlarında karavan, cepte para derya deniz bir şekilde her geldikleri şehirde önce ayı gibi yiyip semiriyor, sonra da zindanlarda Shadow avlıyorlar. Tabii o kaloriler başka türlü erimeyeceği için Shadow'lar da dörder beşer değil kalabalık güruhlar halinde geliyorlar üstümüze bu yeni dövüş sisteminde.

Başlarda sadece klasik komboları biteviye dizmekten ibaret olan dövüşler karakterler geliştikçe şekillenip iyice gaz hâle geliyorlar. Altta *Persona* serisinin alametifarikası harika müzikler dönerken yüzlerce adama dalıp onları şık kombolarla kesmek cidden çok keyifli. Mona'nın minibüsüne dönüşüp önüne geleni ezmek veya Ann'ın kırbacıyla geniş alanlara yargı dağıtmak ana oyunun daha durağan savaşlarını başka bir perspektiften yaşamamızı sağlamış.

Füzyonlar veya etraftan toplayarak geliştirdiğimiz persona'larımız yine can simidi oluyorlar burada ve onca karmaşanın içinde onlara özel büyüleri kullanmak da gayet rahat, kamera ara sıra saçma sapan yerlere girmese savaş sistemine kusursuz bile diyebilirdim, o denli iyi uyarlanmış yani *Persona* dünyasına. Ha sürekli adam kesmek arada bir grind kasmak az da olsa sıkıcılaşabiliyor ama oynadığım 50 saatin içinde sıkıldığım anlar 3-5 kezdir, fazlası değil. Dediğim gibi ekip yola koyulup her gittikleri yerdeki Monarch'ları devirmeye çalışıyor ve arada çok keyifli tatil anıları da biriktiriyor. Özellikle Okinawa'daki kumsal ve deniz sahneleri yine çok

ROYAL'DAKİ GELİŞMELERİ YOK SAYMIŞ. SADECE DÜZ P5'İ OYNAYANLARA DA AÇIK YANİ.

Aşırı katılıyorum Yusuke, mangal sanattan önce gelir.





Bazı Phantom Thieves fanları işi birazcık abartmış.





keyifli. Yusuke'nin sanat aşkıyla Kyoto'ya gitmekte ısrar etmesi ve gittiklerinde başlarına gelenler *Persona*'nın o acı-tatlı tonuna çok uyuyor.

Bu noktada belirtmek gerekir ki Monarch'lar Palace sahipleri kadar saf kötü karton tipler değil. Aksine geçmişlerinde büyük acılar çekmiş ve sonradan dirayetli kalamayıp yanlış yollara meyletmiş insanlar ve Phantom Thieves'in onları yola sokma çabaları bu sebeple daha anlamlı. Ki eskiden zindanı temizleyip sadece Calling Card göndermek yeterken bu sefer Monarch'ların geçmiş travmalarıyla da uğraşmak durumunda kalıyoruz. Bence ufak ama gayet yerinde bir değişiklik olmuş genel gidişat çok aynı olsa da ana oyunla. Ayrıca Jail'ların daha geniş ve etkileşimli tasarımları da Palace'lardan sonra iyi geldi ki PS4 ve PC'de sorunsuz çalışan oyunun bu geniş mekânları yaratırken Switch'te biraz tökezlediğini hatırlatmak gerek.

YENİ TAS ESKİ HAMAM

Lâkin şu var ki oyunun ana izleği ve vardığı sonuçlar hemen hemen orijinal *Persona 5*'le aynı. Yani yine özgür iradenin engellenmesi, insanların koyunlaşarak kendilerine sunulan tercihlere gözü kapalı güvenmesi gibi temalar etrafında dönen bir konu var. Bu noktada özellikle hayatımızdaki yapay zekâ yardımcıların (Siri'nin orijinal sesi burada EMMA'yı seslendirmiş hatta) mevzuya dâhil olması bir nebze işi değiştirse de "kendi yolunu kendin çiz" mesajına saplanıp kalmış durumda seri. Orta yaşlı Zenkichi'nin yaşam deneyiminden gelen inanç eksikliği konuya biraz daha yedirilip daha karanlık ve cüretkâr noktalara gidilebilseydi çok daha iyi olabilirdi bence. Ama o işler *Persona 6*'ya kalacak herhalde. Bunlar tabii benim dertlenmelerim yoksa yapım kalitesiyle olsun, *Persona* trüklerinin musou türüne aktarımıyla olsun oyun cidden nefis. Fakat derdimiz sürekli kendimizi geliştirip daha iyisi olmaksa şu âlemde sen de kendini aşıp (ki 5. oyunla bunu yaptın) daha derin sularda yüzebilmelisin *Persona* serisi. Tabii günün sonunda her halinle bizi büyüleyip cezbetmeyi başarıyorsun yine işte kahretsin ki.

Başta karışık gelebilir ama tüm kalabalıkta kontrol hep sizde.



+

- Savaşlarda taktiksel derinlikten taviz verilmemiş
- Müzikler, ah o müzikler...
- Görsellik yine üst kalite
- PC'de 1-2 çökme dışında yağ gibi akıyor
- Road Trip konsepti bizim ekibe çok yakışmış
- Zindanların görselliği daha doyurucu
- Monarch'ların sıradan kötüler olmamaları
- Musou aksiyonu baymıyor

–

- Tekrar ediyorum, o nasıl fiyat Atlus? Gözün doysun
- Ana oyunu oynamayanlar için epey şey havada kalacaktır
- Ara sıra grind istiyor
- Senaryo ana oyuna çok benziyor

8+



Son Karar

Bol keseden aksiyon, özlediğimiz karakterler ve yine düşündürücü bir hikâye seriyi sevenlerin gözü kapalı alacağı bir deneyim sunuyor sunmasına da o fiyat ne be Atlus.

TÜR: Musou / Aksiyon / JRYO | **YAPIM:** Omega Force, P-Studio | **DAĞITIM:** Atlus | **DİJİTAL İNDİRME:** 468 TL (Playstore), 559 TL (Steam, PSN), 60 Euro (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** megamitensei.fandom.com

NIOH 2 *THE COMPLETE EDITION*

"Yok, ayı!" değil, "Yokai!"

ESER GÜVEN

Nioh sever PC oyuncuları olarak şanslı mıyız, şanssız mıyız tam olarak karar veremiyorum. PS4 sahipleri *Nioh 2*'yi bitireli aylar oldu, teeee geçen senenin Mart ayında oturdular, oynadılar, aramızdaki bazı şanslı Eren'ler oyunu erkenden oynayıp incelemesini bile yazdılar. Biz fani PC'cilerse bekledik, sabırsızlıkla bacaklarımızı salladık, arada bir *Nioh*'u açıp paslanmış mıyız diye kendimizi sınadık... Bu uzun bekleyiş neredeyse 1 sene sonra sona erdi ve biz de artık Yokai'yiz!

Şanslıyız, çünkü *Nioh 2 - The Complete Edition* gerçekten de oyunun nihai versiyonu. İçerisinde her şey var, tüm DLC'ler, ekstra bonuslar, hatta Steam'e özel kafasında Valve vanası olan bir miğfer! Sonracığıma HDR desteği, konfigürasyonunuza bağlı olarak 4k'da bile akıp giden oynanış, klavye ve fare kullanabilme imkânı, ultra geniş monitör desteği, inanılmaz kalitede grafikler... Yani son derece üst kalitede bir sunumu olan bir oyun *Nioh 2* ve bunu bu şekilde eksiksiz deneyimleyebilmek inanılmaz bir keyif.

Hikâye ne arar Kodama Bazaar'da

Üzerinden bunca zaman geçmiş bir oyunu siz de merakla bekleyenlerdenseniz zaten hikâyesini, iciğini ciciğini falan biliyorsunuzdur. Sonuçta PS4 versiyonundan farklı bir durum yok ortada. Ama kısaca bahsetmek gerekirse bu sefer karakterimizi tamamen kendimiz yaratıyoruz. Yine ilk oyundaki gibi Sengoku dönemindeyiz, yine Japon derebeyleri rahat durmuyor, birbirinin kuyusunu kazıyor, etraf yine Yokai (iblis) kaynıyor ve biz de yine hepsinin kafasına kafasına vuruyoruz. İlk oyunun çok öncesinde geçiyor *Nioh 2*, haliyle daha William diye bir eleman da yok.

Ama sizi hikâye detaylarına boğasım da yok, çünkü oyunda hikâyenin detaylarına kapılmak cidden çok zor. Görev aralarında bazı ayrıntıları öğreniyoruz, ama haritada bölge değiştirirken aradan bir anda yıllar geçiyor, hangi hanedan ne yapmıştı, bu adam kimdi, buraya nereden geldik gibi soruları sorarken buluyorsunuz kendinizi.

İlk oyunda da böyle geçişler vardı ama anlaması daha kolaydı sanki. Buradaysa kendimi sıkça Google'a başvurup tarihi karakterlerle referansları okuyup anlamaya çalışırken buldum. Yine de oyun içindeki ansiklopedi kısmında özellikle de karakter sayfalarını düzenli okumanızı öneriyorum. Sonra "vay efendim Miyoshino benim anam mıydı, yoksa Saito Dosan benim... yooo dostum, yoo" diye şaşırmayasınız.

Bu yazdıklarımda bir spoiler yok, çünkü biz yarı yokai'yiz bu sefer. Bu ne demek? İlk oyundan farklı olarak yokai'ye dönüşebiliyor ve aynı o iblisler gibi acayip güçlü yetenekler kullanabiliyoruz. Bunu yapmamız için Anima göstergemizin dolması gerekiyor ve Yokai Shift yaparak Guardian Spirit'imizi de kullanabildiğimiz Yokai formuna geçiyoruz. Hatta maceramız sırasında öldürdüğümüz yokai'lerin bazılarından düşen Soul Core'ları da Guardian Spirit'imize takarak hem farklı bonuslardan faydalanabiliyoruz, hem de daha Yokai formuna geçmeden bile o yokai'ye özgü özel hareketleri kullanabiliyoruz. Sırf bu bile oyuna nefis bir çeşitlilik getirmiş.

Kontrolsüz güç, güç değildir

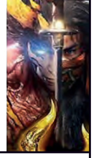
Oyunun başında bu isimsiz kahramanımızı tamamen biz yaratıyoruz ama ne yaratmak! Oyunda o kadar detaylı bir karakter yaratma ekranı var ki, bu işin manyağıysanız saatlerinizi o ekranda geçirmeniz mümkün. Zaten Reddit'teki Glamurai başlığında Squidward'dan Geralt'a, Harley Quinn'den 2B'ye, Symmetra'dan Mercy'e, Korra'dan Yukai'ye kadar aklınıza gelebilecek sürüsüyle karakterin 'karakter yaratma kodları' paylaşılıyor. Burada vakit harcamak ve içinize sinen bir kahraman yaratmak önemli, çünkü oyunun sinematikleri oyun-içi motoruyla hazırlandığı için yalnızca oynanış sırasında



Ni oh yiğenim, maymun mu oynuyor burada?









Adamdan kan alan ilk boss işte, yatacak yerin yok Yatsu-no-kami!

değil, sinematiklerde de sürekli kahramanınızı görüyorsunuz. Sonra karakterden soğumayın yani.

İlk *Nioh*'ta zaten doyurucu bir silah çeşitliliği vardı, ek paketlerle birlikte toplamda 7 farklı silah kullanabiliyorduk. *Nioh 2*, PS4'e çıktığında bu listeye Dual Hatchets ve Switchglaive silahlarını eklemişti, bu oynadığımız Complete Edition'daysa Splitstaff ve Fists'le sayı tam 11'e çıkmış oluyor.

Bakın 11 silah gerçekten de az buz bir sayı değil. Tüm silahların oynanışı tamamen kendine özel. Bunlara bir de 3 farklı stance ekleyince oldu mu size 33, bu sefer iyice dallanıp budaklanan silah yeteneklerindeki çeşitliliği de ekleyince elinizin altındaki farklı kombinasyonların sayısı uçup gidiyor. Bu silahların hiçbiri de 'amann, ne gerek var ki' dedirtmiyor, en güzel kısmı da o. Ben ilk oyundan beri Dual Sword'cuyum mesela, ama Spear'la uzaktan düşman dürtmeyi veya Odachi'yle yaratıkları ikiye yarmayı da çok severim. Bu sefer tüm silahları birden geliştirdim, hepsiyle ayrı ayrı oynadım ve Splitstaff'a (iki parçalı asa diyebiliriz buna) da, Fists'e de bayıldım.

Yokai'yi uyandırmayın efendiler

İçimizde bir Yokai yatıyor dedik, bunun faydasını sadece göstergeyi doldurduğumuzda görmüyoruz. Oyuna Burst Counter isimli yeni bir mekanik eklenmiş. Düşmanların kırmızı parlayarak kullandıkları özel saldırıları (ki bunlar sizi tek seferde öldürebilecek kadar güçlü) anlık olarak yokai'ye dönüşerek karşılayabildiğimiz bir Burst Counter hareketi var. Bu hareket adeta eliniz kolunuz gibi olmalı, o kırmızı rengi gördüğünüz an gerekli düğme kombinasyonuna basmalısınız. O hareketi kullanınca gerçekten de yokai gücünü hissediyor insan, çok güzel.

Benim en hoşuma giden yeniliklerden biri de Shrine'larda ziyaret edebildiğimiz Kodama Bazaar. Oyunda Divine Rice isminde bir para birimi var ve bunlar karşılığında Kodama'lardan ok, iksir, ochoko cup gibi farmlanabilir eşyaları satın alabiliyoruz. Hatta isterseniz otomatik satın alım talimatı da verebiliyorsunuz ve mesela öldüğünüz zaman iksir sayınız maksimuma kadar dolduruluyor. İşin farm hamallığını bir nebze azaltması açısından çok sevdim ben bunu.

Ancak tüm bu yeni ve güzel şeyleri bir yana koyarsak, *Nioh 2* bambaşka, farklı bir oyun gibi hissettirmiyor açıkçası, yalan yok. Düşman çeşitliliği güzel ama bunların da büyük çoğunluğu ilk oyundan tanıdığımız yokai cinsleri. Hatta saldırı düzenlerine, hareketlerine kadar aynılar. Oyunun mekânlarını da yine öyle farklı bir şeyler sunmuyor ve sırf bu görsel yön yüzünden aynısının lacivertini oynadığınız hissi bir türlü yakanızı bırakmıyor. *Nioh*'u ayıla bayıla oynayıp doyamayanlar için bu pek de sıkıntı değil, ama biraz daha farklı bir oyun gibi hissettirmesini de tercih ederdim açıkçası.

Oyunun PC portuyla ilgili performans sıkıntılarından bahsediliyor. Açıkçası ben bunları yaşamadım, 5700 XT ile 2K çözünürlükte gayet de yüksek bir performansla oynadım oyunu. fps düşüşleri, takılmalar vs. olmadı hiç. Ancak sistem konfigürasyonu düştükçe performansın da hızla düştüğüne dair çok şey okudum, o yüzden bu bakımdan hayal kırıklığına uğramamak için yama notlarını takip etmekte fayda var. Oyuna daha yeni DLSS desteği de geldi, bu da en azından Nvidia kart sahipleri için performans artışı demek.

Daha da bir şey demeyeyim bence. Zaten Nioh seviyorsanız Nioh 2 de rahatça 100 saatinizin üzerinde yiyecek, şimdiden hazır olun.

+

- Sinematiklerin artık tavan yaptığı anlar yaşıyoruz!
- Karakter yaratımı inanılmaz detaylı ve doyurucu
- Yeni Yokai yetenekleri kendimizi iyice güçlü hissetmemizi sağlamış
- Eklenen yeni silahlarla çeşitlilik çok artıyor
- Düşen ganimetin haddi hesabı yok
- Grafikler PC'de iyice güzel olmuş

−

- Özgünlük deyince durup bir düşünmek lazım
- Bölümler arasındaki görsel benzerlikler çok yoğun
- Bazı görevler fazla uzun tutulmuş, bitse de gitsek dedirtiyor

8+



Son Karar

İstirham ediyorum, artık Nioh'a soulslike demekten vazgeçelim. Nioh 2 tam bir 'niohlike', sevilen her şeyi alıp bir üst seviyeye taşımış.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Team Ninja | **DAĞITIM:** Koei Tecmo | **DİJİTAL İNDİRME:** 249 TL (Steam), 459 TL (PSN)
DAHASI İÇİN: nioh2.wiki.fextralife.com

CYBER SHADOW

Başka bir Ninja Gaiden klonu, iyi anlamda

CEVDET EMRE KIZILCAN

The Messenger'dan üzgün ayrılan ben, çok büyük bir yemin etmiştim. Platformlu ninjalı oyunlara biraz mesafeli yaklaşacaktım. Fakat *Cyber Shadow*'u gördükten sonra yeminimden dönmek için 40 adet köle azat ettim ve oynamak için sabırsızlandım. Çünkü görselliğinden bile *Ninja Gaiden*'ı baş tacı ettiğinden emindim. Aynı zamanda *The Messenger*'da hoşuma gitmeyen metroidvania kısımlarının da olmadığını görünce iyice tav oldum.

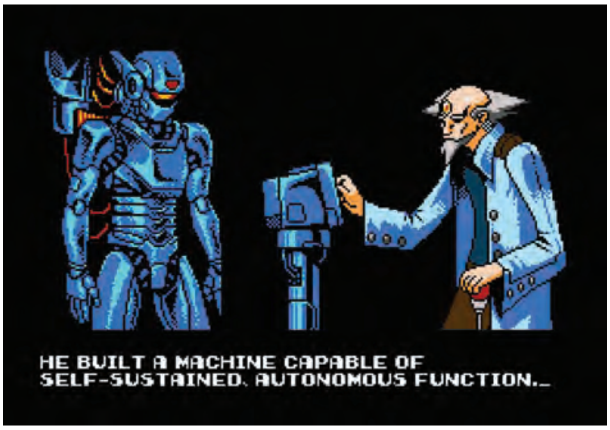
Ninja mısın, tribünde taraftar mı bilader?!

Cyber Shadow, boss'lardan sonra açılan güçleri saymazsak temelde iki adet mekanikle oyuncunun karşısında çıkıyor: Saldırmak ve zıplamak. Şimdi "oyun" gibi bir materyalde bu kadar temel iki şeyden bahsetmek biraz komik farkındayım. Fakat *Cyber Shadow*'da zıplamak kelimenin tam anlamıyla "her şey". Eğilmek bile yok oyunda. Yani demek istiyorum ki doğru zamanda, doğru şiddette zıplamak oyunun bel kemiğini oluşturuyor. Bu da neyi sağlıyor biliyor musunuz: Oyunun, zor sıfatını *The Messenger*'daki NES tipi yapay yolla değil bölüm tasarımları tipinden, doğal bir şekilde hak etmesini.

Eh takdir edersiniz ki işleri bu kadar "basit" tutmanın bir de handikabı var. *Cyber Shadow* çok sıradan bir oyun olmuş bu formülle birlikte. Kötü demiyorum, hele çirkin hiç demiyorum. Fakat yine de bu, oyunun tekdüze oluşunu engellemiyor. Ve hatta *Cyber Shadow*'dan sonra *The Messenger*'ın ne yapmak istediğini çok daha iyi anladım diyebilirim. 8-bit/16-bit geçişler ve metroidvania elementleriyle şahsına münhasır olmaya çalışan *The Messenger*'ın karşısında *Cyber Shadow*'un elinde hiçbir koz yok ne yazık ki.

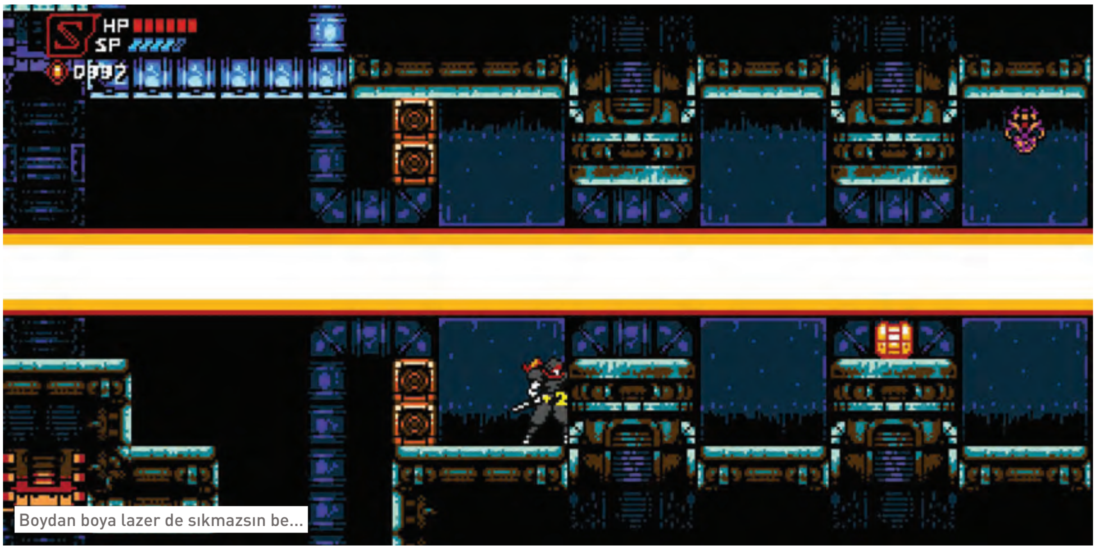
Shuriken fırlatamayan da kendine ninjayım demesin

Zıplamak üzerine kurulu olmasından mütevellit bazı boss savaşlarında manevra almak yerine bayağı bildiğiniz tanklayıp hasar vurmayı tercih eden bendenizin bir şikâyeti daha var efendim. Shuriken atmak için mana istemek nedir ya?! Ninja değil misiniz siz yahu, büyücü müsünüz?! Neyse



şaka bir yana, boss savaşlarından sonra birtakım güçlendirmelerin verildiğini söylemiştim. Ateşler çıkarmak, shuriken atmak gibi genellikle atak odaklı olan hareketler için kontrol şeması, açıkçası kötü seçilmiş. Bu da kullanmanız gereken yeteneği kimi zaman kaçırmanıza neden oluyor.

Her ne kadar eksikleri gözüme batsa da seviye tasarımı ve zıpla/vur basitliği ile eğlenceli bir oyun olduğu aşikâr. Hatta *Cyber Shadow* için yeminimi bozmaya değdi mi diye soracak olursanız, bence değdi. Ama şimdi bir dakika şöyle bir düşündüm de 40 tane köle çokmuş ya...



Boydan boya lazer de sıkmazsın be...

+
- Gerçekten platform yaptığını hissettiren seviye tasarımı
- Retro görsellik
- Tam kıvamında zorluk

−
- Konfor alanından çıkmayan, oldukça amiyane bir oynanış tarzı
- Kimi boss savaşları sığ olabiliyor

7



Son Karar

Kuruyemiş gibi oyun Cyber Shadow, doyurmaz belki ama lezzetsiz de değil.

TÜR: Platform | **YAPIM:** Mechanical Head Studios | **DAĞITIM:** Yacht Club Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 33 TL (Steam), 56 TL (XBL), 144 TL (PSN), 20 $ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** cybershadow.fandom.com

30XX

Eski ama yeni

ALİ SEZGİN

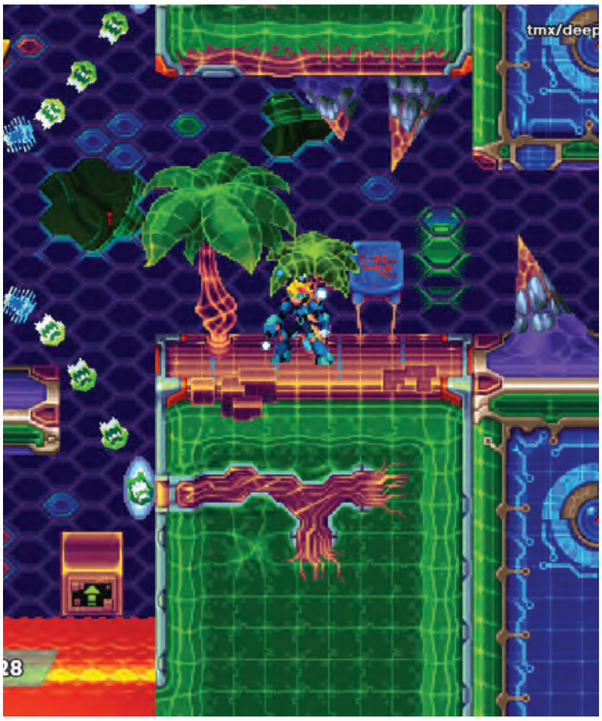
Oyun dünyasında eski ve yeni arasında olan o gelgitleri hayranlıkla izliyorum. Yeni dediğimiz elementler çoğu zaman eskinin parçalara ayrılıp, hangi elementlerin modern oyun tasarımı anlayışlarına uygun olduğuna bakılması sayesinde ortaya çıkıyor. Yeni ise eskiden alınan derslerle ve gerektiğinde onu reddederek taze kalmayı başarıyor. Ta ki eski bir formül yapısı çözülüp yeni bir oyunda yeniden oluşturulana kadar. *20XX*, *Megaman* benzeri platform oyunlarının modern roguelike'larla ne derece eşleşebileceğini test eden harika bir örnekken; *30XX* bu test sonucunu kusursuzlaştırmaya çalışıyor. *30XX* henüz yolun başında ancak *Megaman* seven oyuncuların şimdiden gönlünü almayı başardı.

20XX'le karşılaştırıldığında ilk olarak oyunun görsel dili dikkat çekiyor. *20XX* biraz daha çizgi filmsi bir hava yakalarken, *30XX*'i oynadığınız anda aklınıza ister istemez *Megaman X5-X7* arası oyunlar geliyor. Bu benzerlik sadece oyunun görsel diliyle de alakalı değil. İlham aldıkları oyunu daha iyi bir şekilde çözümlemişler. Rastgele oluşturulan bölümlerde parçalar daha tutarlı bir şekilde birleşiyor. Eski oyunda fazla olmayan tuzaklar artık en az karşınıza çıkacak canavarlar kadar önemli hale gelmiş. Bu tarz her roguelike oyunda olduğu üzere bir süre sonra bölümleri oluşturan parçaları öğrenmek ve daha zor ölmek mümkün olsa da platform öğelerinin zorluğu bunun hemen olmayacağını garanti altına alıyor.

Megaman değil de hiper insan diyelim

30XX'de Megaman ve Zero'nun karşılıkları Ace ve Nina olmuş. Ace, Zero'ya denk geliyor ve yakın mesafede kullanabildiği kılıcıyla oldukça etkili. Nina'ysa Blaster'ını güçlendirerek daha etkili vuruşlar yapabiliyor. Eğer daha önce serinin herhangi bir oyununu oynadıysanız *30XX*'ün bu karakterleri size o kadar da orijinal gelmeyecek muhtemelen. Bunu kötü bir şey olarak söylemiyorum ama belki bir tık daha orijinal olabilirlermiş.

Oyunu ilhamından ayıran iki ana özellikler var. Bunlardan ilki ortaklaşa oynanış. Gerek çevrimiçi gerekse de klavye-gamepad ikilisiyle birden fazla kişinin *30XX*'i eşzamanlı oynaması mümkün. Diğeriyse gelen harita editörü sayesinde Steam Atölye'yi kullanarak yeni haritalar ve bölüm tasarımlarını oyuna ekleme imkânı verme şansı verecek olması. Haritalar halen rastgele birleştiriliyor olacak ancak kullanılan parçalardan birinin sizin tasarımınız olması mümkün. Bu ilginizi çekmese bile oyunu daha zorlu veya eğlenceli hale getirebilecek alternatif tasarımlara mutlaka bakmak isteyeceksiniz.





90'lı yıllarda bu tarz oyunları oynayıp da bu renklere âşık olmamak mümkün mü?

30 çarpı x kere maşallah

30XX bir erken erişim oyununa göre fena durumda diyemem. Bu tarz oyunları *Hades*'le karşılaştırır oldum ki *Hades*'in yaptığı gibi açık ve takvimli bir geliştirme projesi üstleniyorlar. Oyununuza ne zaman büyük boylu bir güncelleme geleceğini ve bunun ne üzerine olacağını bilme şansınız var. Oyunun şimdilik bir sonu yok ve en az 2 bölüm canavarı ve dünya eksiği var. Bütün bunlara rağmen *30XX* bana göre *20XX*'e göre çok daha bitmiş bir oyun. Hem platform öğeleri daha dengeli olmuş hem de hassasiyet konusunda o dönemin "usta işi" oyunlarına bir gram daha yaklaşmışlar. Roguelike öğeleri ve bölüm canavarlarından eşya alma teması da gayet iyi işliyor.

Eğer sizi saatlerce oyalayacak bir roguelike arıyorsanız ve *Hades* bittiyse bence *30XX*'e yavaştan başlamamak adına bir nedeniniz yok. Oyunun kısa sürede gelişip, heyecan verici noktalara ulaşacağına inanıyorum.

+
- Şimdiden bolca içerik
- Platform öğeleri daha doyurucu
- Eğlenceli bölüm sonu canavarları

–
- Tekrar eden parçalar biraz fazla göze batıyor

Son Karar

Alırken şüphe duymayacağınız erken erişim oyunlarından biri.

TÜR: Roguelike | **YAPIM / DAĞITIM:** BatteryStaple Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-161-30xx

YAKUZA REMASTERED COLLECTION

3 tane Yakuza aynı anda PC'de mi? Rüya mı bu?!

ÖMER AKDAĞ

Öncelikle, delikanlı yakuza onu bunu bırakır, Yakuza 0 isimli başyapıtı oynar.

Onu sevdiyse (sevmemek de ne bileyim...) Yakuza 1 ve 2'nin yeniden yapımları olan Yakuza Kiwami 1 ve 2'ye girer.

Ancak onlardan sonra daha fazlasını istiyorsa buraya gelir. Yakuza: Remastered Collection; Yakuza 3, 4 ve 5'i içeriyor çünkü.

Ve de ayrımı iyi yapalım. Yakuza 1 ve 2'nin "remake"'leri yani "yeniden yapımları" geldi. Yakuza 3, 4 ve 5'inkilerse yeniden yapım değil, "remaster".

Yani Kiwami 2'den sonra Yakuza 3 Remaster'a girdiğiniz zaman bir attan inip eşeğe binme vakasının başrolünde olacaksınız, baştan söyleyeyim. Ha tabii çok delikanlı, çok karizmatik bir eşekten bahsediyoruz, o ayrı. 4 ve 5 ise zaten bildiğiniz at, eşeklik bir durumları yok onların.

Yakuza 3

Yakuza 1 ve 2 eski oyunlardı, yeniden yapımları geldi, güzel. Peki 3'e niye gelmedi? Aklıma ilk gelen sebep "3 o kadar da eski değil, çok da baştan yapılmasına gerek yok herhalde" idi ama eskiymiş arkadaşlar ve yeniden yapılmamasının sebebi de muhtemelen oyunu baştan yapmaya değer görmemeleri.

Hikâye... aslında çok iyi, savunma bakanlığından CIA'e bir sürü büyük oyuncunun mevzuya girdiği epik bir hikâye var ve her zamanki Yakuza kalitesinde de bir sunum var. Ama sorun şu ki önceki oyunlardaki numaraları, nüansları çok kopyalıyor. Önceki 3 oyunu oynadıysanız (0, 1, 2) aynısının bir değişiği hissinden kurtulamıyorsunuz.

Oynanışsa ciddi kazma. Yakuza'ların dövüş sistemi zaten biraz retro kafadır, onunla bir sorunum yok ama buradaki hakikaten eski kalmış. Özellikle de Kiwami 2'den çıkıp buraya geldiğinizde Kiryu odun gibi geliyor. Sokakta girdiğiniz rastgele dövüşlerin sayısı da abartı olunca... Yan hikâyeler, mini oyunlar vs. konusunda da serinin en düşük kalibresi olarak kalmış ayrıca Yakuza 3.

Ama bütün bunlara rağmen bir şey diyeyim mi? Öyle birkaç sahne var ki... Yakuza serisinde en kalbime dokunan sahnelerden bazılarını yaşadım Yakuza 3'te. Bütün kazmalıklarına rağmen içten bir oyun bu. Evet, önceki oyunlardan sonra bir yadırgayacaksınız, özellikle oyunun ilk 10 saatinin yetimhane işletmekle, çocukların peşinden koşmakla geçmesini tuhaf bulacaksınız ama, önceki oyunları sevdiyseniz bunu da kesin seveceksiniz, kaçışınız yok.

Yakuza 4

Yakuza 3'ü zevk-katlanma arası garip bir şekilde oynadınız ve bitirdiniz. Tebrikler! Paketin asıl güzel yerine ulaştınız demektir!

Öncelikle Yakuza 4'te 1 değil 4 başkarakterimiz var. Serinin en çok fanboyu/fangirl'ü olan karakterlerinden Akimiya'yla oynadığınız ilk bölüme zaten bayılacaksınız. Sonra sırasıyla 25 yıldır hapiste olan, Majima'nın bro'su Saejima; kirli polis memuru Tanimura ve son olarak da elbette Kiryu'ya geçiş yapıyoruz. Kiryu zaten Kiryu ama diğer 3 karakterimizi de kesinlikle seveceksiniz, merak etmeyin. Ki dövüş sistemi de hem gelişmiş, hem de çok farklı 4 karakteri yönettiğiniz için renklenmiş. Oynanış da zevkli yani.

25 yıllık öncesine uzanan, Tojo klanının





Dümdüz olup bu kadar sevilen bir oyun karakteri daha yoktur herhalde. Kiryu'nun askerleriyiz!







Yakuza 0 oynamış galiba.



içini karman çorman eden bir komplonun etrafındaki hikâye de, karakterlerin kendi şahsi hikâyeleri de yazım olarak olsun, sunum olarak olsun çok etkileyici. Bazıları hikâyenin fazla çetrefilli olmasından, karakterden karaktere atladığımız için de zor takip edilebilir olmasından şikâyet etmekte ki haklılık payları yok değil. O kadar çok ters köşe, o kadar çok ihanet oluyor ki takip etmek zor olabiliyor. Ama bence Yakuza 4'ü güzel yapan kısımlardan biri bu aşırı kompleks hikâyesi.

Ha ama en-yan hikâyeler keyifli olsa da ana-yan mevzular pek de hoş sayılmaz. Mesela konsomatris yetiştirme Yakuza 0 ve Kiwami 2'de inanılmaz zevklidir, oynadığım en iyi yan oyunlardandır, buradakiyse oynadığım en kötü yan oyunlardan. Tamam remaster, baştan yapmayın da ne bileyim, kıyafet değiştirme animasyonunu geçilebilir falan yapın ya, içim baydı! Dövüşçü yetiştirme işiyse daha iyi ama o da eh işte... Kısacası o işlere hiç girmemenizi öneririm aslında. Ana hikâyeye odaklanın Yakuza 4'te. Pişman olmazsınız.

Bir de Kamurocho'yu seviyorum ama bütün oyun orada geçmeseydi daha iyi olurdu yine de. Yeraltıyla, çatı üstleriyle genişletmişler mekânı ama 4 karakterim 4'üyle de aynı şehirde oynamayabilirdik. Artık Yakuza 5'e kısmet... Derken...!

Yakuza 5

Yakuza 4'te nirvanaya ulaştığımı sanmıştım ama Yakuza 5 daha da iyi çıktı!

Bu sefer 5 başkarakterimiz var ve bunlardan biri Haruka! Evet, Kiryu'nun evlatlık kızı Haruka'yla oynuyoruz, şarkıcı olmaya çalışıyoruz. Sokakta dövüşmek yerine ritim oyunu tadında dance battle yapıyoruz, el sıkışma etkinlikleri falan düzenliyoruz. Yakuza standartlarında bile çok garip ama çok da keyifli yaw :)

Ve bu kez tam 5 farklı şehir var! Her karakteri farklı şehirde yönetiyoruz ve olaylar tabii Kamurocho'da sonlanıyor. Özellikle Saejima'nın karlı şehrini çok sevdim.

Yakuza 5'in hikâyesi de 4'ünkini aratmayacak kadar başarılı ve biraz daha kolay takip edilebilir şekilde. Hani insan "ulan başlarım Tojo klanınıza, bıktım aynı klanın dramasını izlemekten" diyecek gibi oluyor, sonra bir sinematik giriyor, aaaaaah... Bayılacaksınız 5'in hikâyesine, o kadar diyeyim.

Ve 4'te eleştirdiğim yan mevzular vardı ya, burada coşmuş! Taksi şoförlüğü, otoban yarışçılığı, avcılık, idollük, beyzbolculuk... Her biri bir 5-10 saatinize göz dikmiş, kendi kallavi senaryolarına sahip, hayvani yan oyunlar. Bunlara bulaşmazsanız da Yakuza 5 çok iyi ama yani Kiryu'yla otobanda drift atmak, Saejima'yla geyik avlamak falan dururken yapmayın sakın öyle bir şey!

Collection

Aslında konsollara 2 yıl önce çıkmıştı da ben Yakuza'yla geç tanışan, serinin sonradan hastası olan biri olarak PC'ye yeni çıkan halini oynadım. PC versiyonu hakkında ekstra söyleyecek bir şey yok aslında, sıfır sorunlu, 60 fps falan, taş gibi çalışıyor. En baştan dediğim gibi, önce Yakuza 0, sonra Kiwami 1 ve 2, ondan sonra bunlar.

YAKUZA KELİMESİ

Bizim yakuza olarak bildiğimiz Japon suç örgütlerinin üyeleri aslında kendilerine "yakuza" demezler, "gokudou" derler. Oyunlarda da altyazıda yakuza diye okuduğumuz çoğu yerde karakterler gokudou der.

Gokudou, "ulu yol", "en doğru yol" gibi bir kelime anlamına sahip. Saygılı, yüceltici bir kelime yani.

Yakuza ise tam tersi, "çapulcu", "sokak serserisi" gibi küçültücü bir anlama sahip. Mesela oyunlarda örgütten biri kendine yakuza diyorsa, "biz alt tarafı sokak serserisiyiz" gibi kendini, organizasyonunu küçümseyerek konuşuyor demektir.

Kökeni de enteresan. Yakuza, kelime olarak 8-9-3 demek. Oicho-kabu diye bir kart oyunu var Japonların. Bu oyunda elinize 8-9-3 geldiği zaman sıfır puan alıp eli kaybediyorsunuz. Yakuza kavramı da oradan geliyor, yani bir nevi "kaybedenler", "sıfır çekenler" gibi bir anlamı var.

Kısacası Japonya'ya gidip yolda yakuza görürseniz "aaa yakuza" demeyin, g*tünüzü kesiverirler.

+

- **Müthiş hikâyeler, müthiş hikâye sunumları**
- **Sürüsüyle yan görev**
- **Her birini seveceğiniz çok sayıda oynanabilir karakter ve çok sayıda şehir**
- **Hem kendini bu kadar ciddiye alan hem de aynı zamanda bu kadar ciddiye almayan bir seri yok!**

–

- **Yakuza 3 hem oynanış olarak biraz eskimiş, hem de hikâyesi öncekilerin kopyası gibi**
- **Yakuza 4'ün tek şehirde geçmesi**

7+

The Yakuza Remastered Collection

Son Karar

Yeniden yapılmadıklarına bakmayın, 3 haricindekiler hiç eskimemiş zaten.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ryu Ga Gotoku Studio | **DAĞITIM:** Sega | **DİJİTAL İNDİRME:** 120 TL (Steam - 3'ü Birden), 60 TL (Steam - Tek Oyun), 240 TL (XBL - 3'ü Birden), 125 TL (XBL - Tek Oyun), 284 TL (PSN - 3'ü Birden), 144 TL (PSN - Tek Oyun) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** yakuza.fandom.com








Prens'in Black Sabbath dinleyerek büyümüş kardeşi gibi.

BLIZZARD ARCADE COLLECTION

İşte bu çok sürpriz oldu!

CAN ARABACI

BlizzConline 2021'den beklediğimiz çok şey vardı ama Arcade Collection beklemeden kavuştuğumuz yegâne şey oldu sanırım. Ama bir yandan da beklemeliydik belki de? Koskoca Blizzard'ın 30. yıl dönümünü kutlarken ilk üç göz ağrısını anmasından doğal bir şey yok ne de olsa.

Blizzard Arcade Collection bu üç göz ağrısını bir araya toplayan bir nostalji paketi. Her oyunun birden farklı platforma çıkmış versiyonlarını derlemenin yanında bir de mümkün olduğunca modern ve "hepsinden biraz" toplanmış "Definitive" versiyonları bulunuyor. The Lost Vikings ve Blackthorne'u zamanında oynamış bir oyuncu olarak ben Definitive versiyonlarını tercih ettim. Gayet güzel aktı gitti, size de tavsiye ederim. Bunun dışında tek tek oyunlara geçmeden önce bir de bu oyunlarda çalışmış, emek vermiş olanlarla röportajların falan olduğu özel bir kısım yapmışlar. Blizzard tarihine merak duyuyorsanız ona da mutlaka göz atmanızı tavsiye ederim.

Rock 'n Roll Racing

Blizz-ehm, pardon... Silicon & Synapse'in ilk oyunu olan Rock 'n Roll Racing'le ilgili bilmeniz gereken her şey aslında oyunun adında mevcut. Üç boyutlu parkurlarda yarışlara katılıyorsunuz ve arka planda rock müzik çalıyor. Yarışları kazandıkça kazandığınız ödüller ve parayla arabalarınızı geliştiriyorsunuz, daha iyi ve farklı arabalar kazanıyorsunuz (bir de Blizzard külliyatının ilk yeşil orkuyla karşılaşıyorsunuz teknik olarak ama ork demeye bin şahit lazım). Ha, bir de tabii standart, "sıkıcı" yarış oyunlarından farklı olarak arabanızı zıplatabiliyor ve çeşitli silahlarla rakiplerinizi vurup saf dışı edebiliyorsunuz. Kıran kırana yarışırken pistte beliren bonusları toplamayı da ihmal etmeyin bir yandan.

R&RR'in koleksiyonda 4 farklı modu bulunuyor. SNES (1993) ve GEN (1994) versiyonlarına ek olarak bu koleksiyon için yeni tasarlanmış 4P Versus bölümlerini ve Definitive Edition hâlini de oynayabiliyorsunuz.

The Lost Vikings

Blizzard'ın Silicon & Synapse döneminden favorim hep The Lost Vikings olmuştur. Uzaylı Tomator tarafından kaçırılan üç Viking olan Erik, Baleog ve Olaf'ın eve yolculuklarına yardım ettiğiniz bu oyun platform ve bulmaca türlerini bir arada barındırıyor. Her Viking'in kendine has bir yeteneği var. Erik hızlı koşup duvarlara kafa atabiliyor ve zıplayabiliyor, Baleog ok ve yay kullanarak düşmanların icabına bakıyor, Olaf'sa kalkanıyla yüksek yerlerden düşüşünü yavaşlatabiliyor ya da çeşitli engellere göğüs gerebiliyor. Giderek komplike hâle gelen bölümlerde bu üçünün kombinasyonunu kullanarak her bölümün çıkışına ulaşmaya çalışıyorsunuz. Mesela önünüzde sürekli

lazer atan bir taret var, Olaf'ı gidip hemen dibine dikiyorsunuz, kalkanıyla lazerlerin diğerlerine hasar vermesini engelliyor. Sonra Erik koşup platformdan karşıya atlayıp anahtarı alıp kapalı kapıyı açıyor. Yeni açılan bölgede gezinen uzaylıyı indirme işiyse tabii ki Baleog'a kalıyor.

SNES (1993) ve GEN (1993) versiyonlarına ek olarak bir de ikisini birleştiren Definitive Edition versiyonu bulunuyor.

Blackthorne

Blackthorne'u kısaca özetleyecek olursak... Animasyonlarından oynanışına ve bölüm yapısına kadar *Prince of Persia*'nın "metal" versiyonu. Ha, tabii bir de Prens kılıç kullanırken Kyle shotgun kuşanıyor, öyle bir minik fark var arada. Yine bir Blizzard "esinlenmesi" olsa da *Blackthorne* iyi ve başarılı bir oyun. Her ne kadar özellikle başlarda yaptığınız çoğu şey bombayla kapı patlatmak ve "hoh hoh hoh" diye göbeğini tuta tuta size gülen orklara shotgun mermisi servisi yapmak olsa da gerek ilginç hikâyesi gerekse de labirent gibi bölümleriyle nostalji sevenleri kendisine hâlâ çekebilecek kapasiteye sahip.

Arcade Koleksiyonu'nda SNES (1994), 32-BIT (1995) ve oto-haritalama özelliği eklenmiş Definitive Edition olmak üzere üç farklı varyasyonu bulunuyor.

30 yıllık oyunlar bu kadar pahalı olmamalı

Koleksiyonun üç oyunu böyle. Üçü de eski hâllerine neredeyse birebir yakın olmanın yanında bazı kolaylıklar kazanmış. Mesela istediğiniz noktada pat diye kaydedip sonra o kaydı geri yükleyebiliyorsunuz (eskiden kayıt almak diye bir şey yoktu, bölüm başlarında verilen şifreleri deftere not alıp sonra şifreyi girerek kaldığımız bölümden devam ederdik). Eğer bu klasikleri en saf ve orijinal hâlleriyle anmak istiyorsanız oynamaya ve almaya değebilecek bir paket olmuş. Bu açıdan halihazırda zaten BlizzCon The Celebration Collection'ı almayı düşünüyorsanız pakete müthiş bir ek olmuş ancak sırf bu koleksiyon için 20€ vermeye değer mi, ya da tutup da PSN'den tekli hâlini 200 TL'ye almak ister misiniz, orasını iki kere düşünmek isteyebilirsiniz...



Heroes of the Storm'da "bunlar kim" diye merak edenler bu pakete buyursun.

+

- Blizzard'ın ilk üç oyunu bir arada!
- Oyunların özünü korurken oynamayı kolaylaştıran özelliklere sahip
- Röportajlar ve ekstralar hoş
- The Celebration Collection'a dâhil edilmiş olması

−

- Tek başına fiyatı çok pahalı
- Oyunları daha önce oynadıysanız yeni içerik pek yok

7+

Son Karar

BlizzCon Kutlama paketini zaten alacaksanız nefis bir oyun. Tek başına fiyatının ağırlığını taşıyamıyor ama.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard | **DİJİTAL İNDİRME:** 20 Euro (Battle.net), 20 $ (Nintendo eShop), 200 TL (PSN), 300 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-161-bac

TRAIN STATION RENOVATION

win

Temizle – tamir et – yenisi al

Ekim ayında çıkan bir oyun aslında Train Station Renovation, fps düşmesi - donma gibi ciddi bir teknik aksaklığı Şubat ayı içinde gelen bir yamayla düzeltilince, geçen ay ancak hakkını vererek oynama fırsatı bulabildim.

Yakın dönemde çıkan ve sevimli oynanışıyla akıllarda kalan hafif simülasyon oyunu House Flipper'ı biliyorsanız, tren istasyonu tadilatçılığını size tarif etmem çok kolay olacaktır. Çöpten geçilmeyen, pencere, basamak gibi ana parçaları kırık, işlevsel noktaları bozuk durumdaki tren istasyonlarını, elimizde belirli miktar parayla alıp, 7-8 ana görevi tamamlayarak, mümkün olduğu kadar %100'e yakın oranlarda temizleyip yenilemeye çalışıyoruz. Kontroller basit ama biraz alışmak gerekiyor. Eski sandık, varil gibi büyük çöpleri güya elle taşıyoruz konteynere ama bu çöpler havada uçarak eşlik ediyor bize. Süpürge, levye, fırça, İngiliz anahtarı gibi aletleri fare tekerleğine basılı tutarak değiştiriyoruz, bazı aksiyon oyunlarındaki silah seçimi tekerleği gibi. Bu alet edevatı geliştirmemiz gerekiyor senaryolar boyunca. Geliştirmeler için gereken yıldızları da, tadilat görevlerini tamamladıkça alıyoruz. Ancak bazı görev hedefleri biraz soru işareti yaratıyor; "bilet gişesi ve bekleme odasını yeniden düzenle" gibi bir görev bitmek bilmiyor örneğin, gözden kaçan bir çöp ya da satın alınıp yerleştirmeyi bekleyen saksı içinde bir çiçek nedeniyle ödül yıldızına ulaşmak için dakikalarca düşünüyorsunuz toz ve boya kokulu istasyonun içinde.

Tren istasyonu tadilatı deyip geçmeyelim, 2019-20 kışı boyunca basit bir kapalı bekleme odası



yapılmadığı için, istasyonlarda üşüyerek tren bekledi binlerce İstanbul sakini. Oyuna gelirsek, nispeten uygun fiyatı ve fazla sorun yaratmayan oynanışıyla hafif simülasyonları seven kitleye hitap ediyor, alınıp denenebilir diyerek kapatayım Polonya yapımı istasyonumuzu. ■ **NOYAN**

+
- Sürükleyici ve huzurlu oynanış
- Grafikler ortalamanın üzerinde

–
- İçerik ve müzikler biraz zayıf kalıyor
- Bazı görev hedefleri tam belli değil

7

Son Karar

Türkçe çeviri desteği de bulunan, genel hatlarıyla başarılı ve değişik temalı bir hafif simülasyon.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Live Motion Games | **DAĞITIM:** PlayWay | **DİJİTAL İNDİRME:** 30 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-161-train

IMPERATOR: ROME – 2.0 MARIUS

UPDATE lin osx win

Ah Paradox sen yok musun...

Seviyorum arkadaşlar; alakalı her belgesele atlıyor, Latince bir laf duyunca ürperiyor, birileri "Roma!" diye bağırsa da "Invicta!" diye karşılık versem diye bekliyorum. Roma'nın binlerce yıl öncesinden uzanan nüfuzu hâlâ ruhuma dokunuyor. Paradox'un, çıktığında çok kalpler kıran Imperator'u kurtarma konusundaki çabalarını da işte bu aşkla izliyorum.

Çıkışında yaşadığım hayal kırıklığı sonrası bir daha yüzüne bakmadığım Imperator, sonunda Marius güncellemesiyle taş gibi bir hale gelmiş durumda. Bir kere tüm arayüz baştan sona yenilenerek oyun fazlasıyla kullanıcı dostu bir hale getirilmiş. Aradığınız şeyi bulmak, istediğiniz hamleleri yapmak oldukça kolay.

Güncellemenin asıl odağı olan askeri kısmıysa nasıl övsem bilmiyorum; artık oyunun başlarında kalıcı ordular kullanmak yerine savaş zamanı vatandaşlarınızı silahlandırmanız gerekiyor, hangi eyalette hangi tarz birimden kaç tane oluşacağı o bölgenin nüfusuna ve kültürüne bağlı. Latinler ağır zırhlarını kuşanırken barbar bölgelerinde okçular daha yoğun oluyor. Yeterli ekonomik seviyeye ulaştığınızdaysa yine kalıcı lejyonlar oluşturup barış zamanı savaşa hazırlanmanız, yaşadıkları olaylara göre farklı gelenekler edinen lejyonlarınızı özenle şekillendirmeniz mümkün. Imperator'un hâlâ önemli eksikleri olduğunu söylemek gerek; ufak can sıkıcı hataların yanında özellikle diplomasinin sağlam şekilde elden geçmesi gerekiyor. Yine de bu eksikleriyle bile kendisi favori strateji oyunum olmuş durumda. Eğer ki çıkış dönemi kalbi kırılanlardansanız, kesinlikle tekrardan bir şans verin. ■ **MUTLU**



TÜR: Strateji | **YAPIM:** Paradox Development Studio | **DAĞITIM:** Paradox Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-161-rome

ZOO TYCOON
ULTIMATE ANIMAL
COLLECTION



ZOO TYCOON: ULTIMATE ANIMAL COLLECTION

Sevimli bir hayvanat bahçesi

Kapağında tatlı tatlı gülümseyen bir goril resmi olan, yanlış hatırlamıyorsam Zoo Empire adlı bir oyunu, DVD'den kurarak oynamıştım. Diskten oyunu yükleyip sonra da keyfimize baktığımız, ilk gün güncellemesi, bağlantı sorunları gibi tuhaflıklarla uğraşmadan, sadece oyun içi hedeflere odaklandığımız, güzel günlerdi. Bir işletme kurup para kazanma amaçlı oyun türü olan tycoon'un 2000'lerin ortalarından kalma iyi bir örneği sayılabilecek Restaurant Empire ve tabii Capitalism 2'yi de o günlerde, diskten yükleyerek saatlerce oynamıştım.

Hayvanları ve tycoon türünü sevenlere göre

Yakın dönemde çıkan ve başarılı olan bir hayvanat bahçesi yönetimi oyunu olarak, tabii Planet Zoo akla geliyor. Kendisini, ana oyunu 2013'te, Xbox One'la aynı dönemde piyasaya çıkan Microsoft imzalı Zoo Tycoon: Ultimate Animal Collection (2017) ile karşılaştıracak olursak, Zoo Tycoon daha yumuşak, daha hafif kalıyor mikro yönetim, ayrıntılı bilgi ve ciddiyet konusunda iddialı olan Planet Zoo'ya göre.

Zoo Tycoon'da karakterimizi 3. gözden izleyerek hayvanat bahçemizde dolaşabiliyor ve sevimli hayvanlarımızı elimizle besleyebiliyoruz. Ziyaretçi memnuniyeti ve hayvanların mutluluğu, hayvan çeşitliliği, büfe-tuvalet-dekor alanları gibi mekânların sayısı gibi etkenlere göre artan hayvanat bahçesi yıldız seviyemiz var, bu seviye arttıkça yeni hayvanlar ve ek mekânlar da açılıyor. Arada bir, kısa süren araştırmaları da yapmak gerekiyor tabii.

Arcade tarzı, inşaatların ve yolların anında tamamlandığı, son seviyeye gelen hayvanları doğaya salabildiğiniz, içinde gezen çoluk çocuk, genç yaşlı her ziyaretçinin mutlu göründüğü, yavaş ama hissedilebilir bir gelişme yaşadığınız hayvanat bahçesi yöneticiliği oyunu arıyorsanız, doğru yerdesiniz. Bol ayrıntı ve gerçekçi özellikler pek beklemeyin derim tabii. Fiyatı uygun, sevimli hayvan sayısı ve genel içerik yeterli, challenge modu da sürükleyici, arkadaş bulabilirseniz çevrimiçi co-op bile oynayabilirsiniz, daha ne olsun? Hayvanat bahçenizde fil ve zürafalara elinizle meyve yedirmeyi unutmayın!

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Frontier Dev., Asobo Studio | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios
DİJİTAL İNDİRME: 32 TL (Steam), 56 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** zootycoon.fandom.com

Noyan The Geç Kalan

Arkadaşlar, oyun dışında nostaljik mesajlarınızı da her zaman beklerim. Son 1-2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları lütfen dikkate almayın. Ardı ardına piyasaya çıkan, kış soğuğunda iç ısıtan oyunların sonrası durgunluk döneminde, sağlıkla ve geç kalmadan görüşmek üzere.

7

Son Karar

Rahat oynanışı, sevimli hayvanları ve grafikleriyle oynamaya değer bir tycoon.

80'LERDEN GELEN ADAM

Jack London'ın yazdığı ve klasikleşmiş, 1910'larda geçen bir roman okudum bu ay: Sevginin Katıksızı. Bir köpeğin başından geçen acı tatlı olaylar, köpeğin gözünden anlatılmış. Hayvanlarla ilgili sevgi, dostluk ve sadakat muhabbeti, yeni baskısını bulursanız okuyun derim.

OYNUYORUM

1. Cyberpunk 2077 (PC)
2. Kingdom Come: Deliverance (PC)
3. Disney Infinity 3.0 (PS4)
4. Empire of Sin (PC)
5. FIFA 21 (PS4)

BEKLİYORUM

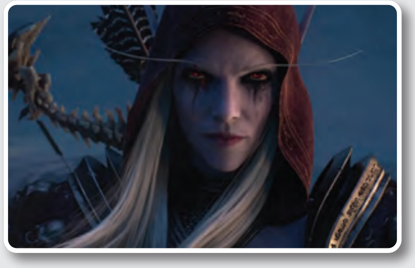
1. Stronghold Warlords (PC)
2. Outriders (PC)
3. MLB The Show 21 (PS4)
4. Riders Republic (PS4)
5. VTM: Bloodlines 2 (PC)

tekmili birden

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

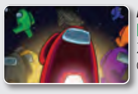
GOD OF WAR'LAR, HORIZON'LAR BEKLEDİĞİMİZ STATE OF PLAY DE, BREATH OF THE WILD'LAR, MARIO'LAR BEKLEDİĞİMİZ DIRECT DE BÜYÜK ÖLÇÜDE BOŞ GEÇTİ. SADECE AZ OYUN ÇIKMAKLA KALMIYOR, YENİ ŞEYLER GÖSTERMEK KONUSUNDA DA CİMRİ BİR YILDAYIZ.

ÇOK OYUNCULU



WORLD OF WARCRAFT: SHADOWLANDS
PC

Bir Legion kalibresinde midir? Hayır. Ama BfA'nın ağızlarda bıraktığı ekşi tadı da bertaraf etmeyi başarıyor. Ölüm sonrası diyarlara gitmek, Covenant'larla ve eski dostlarla karşılaşmak, maceramızı renklendiren şık sinematikler… Şimdilik her şey yolunda gözüküyor.



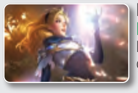
Among Us
PC, And, iOS
2 yıllık oyun nasıl durup dururken bu kadar popüler oldu hiç anlamadık.



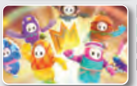
Wingspan
PC, Switch
Doğayla iç içe bir kart oyunu. İnsanın içini açan, ferahlatan bir yapım.



Destiny 2: Beyond Light
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Ubisoft battle royale arenasına dikey oynanışı da işin içine katan Hyper Scape'le fena bir giriş yapmadı.



Legends of Runeterra
PC, And, iOS
LoL'lü kart oyunu. Ama LoL markasının ekmeğini yemeye çalışmaktan çok daha fazlasını yapıyor.



Fall Guys: Ultimate Knockout
PC, PS5, PS4
Fall Guys öyle popüler oldu ki en alakasız insan bile kesin paylaşılan videolara denk gelmiştir.



Left 4 Dead 2
PC
4 kişi birleşip zombi maması olmanın tadı başkaydı. Hâlâ daha zevkle oynanır.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

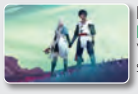


DRAGON QUEST XI S - DEFINITIVE ED.
PC, PS5, X|S, PS4, X-ONE, SWITCH

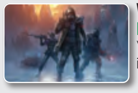
Eğer modern bir hikâye anlatımı, modern bir oynanış bekliyorsanız Dragon Quest XI'den kaçarak uzaklaşın. Bu klasik "seçilmiş kahraman dünyayı kurtarır" hikâyesine sahip, sıra tabanlı, JRYO'ların kökenlerine aşırı sadık bir yapım ve bu yüzden güzel. Definitive Edition da bu şahane oyunu daha da ileri taşımayı başarmış.



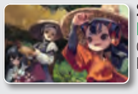
Mortal Shell
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Soulslike türüne giriş yapmak için ideal oyunlardan. Hem türü iyi temsil ediyor hem de özgün olmayı başarıyor.



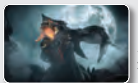
Haven
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yalın, güzel yazılmış, sıcak ve romantik bir RYO. Tam sevgiliyle oynamalık.



Wasteland 3
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yüksek prodüksiyon kalitesi, post apokaliptik atmosferi, iyi yazımıyla şüphesiz 2020'nin en iyi RYO'larından.



Sakuna: Of Rice and Ruin
PC, PS5, PS4
Çiftçilik simülasyonlarıyla JRYO'ların bir araya gelişinin bu kadar nefis olacağını düşünemezdik.



Demon's Souls
PC, PS5, PS4, Switch
Aslına aşırı sadık olması birçoğumuzu gerse de soulslike sevenler ayıla bayıla oynayacaktır.



Vagrant Story
PS1, PSP
Bazı oyunlar vardır, o kadar farklı bir tat verirler ki aklınıza her geldiklerinde baştan oynamak istersiniz…

AKSİYON



PERSONA 5: STRIKERS
PC, PS5, PS4, Switch

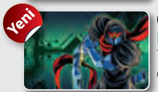
Ah Atlus, bir gün seni anlayacağız ama ne zaman… PC ve Switch'e Persona 5'i çıkarma, devam oyununu çıkar, aferin… Ama onu geçersek Strikers, musou gibi "kısıtlı" bildiğimiz bir türün o kadar da kısıtlı olmadığını ispatlayan bir oynanışa, P5'i aratmayan müthiş bir hikâyeye sahip.



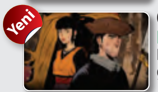
Nioh 2
PC, PS5, PS4
Geç olsun güç olmasın. En iyi soulslike'lardan Nioh 2'ye The Complete Edition sayesinde PC'ciler de kavuştu.



Skul: The Hero Slayer
PC
Son dönemde müthiş roguelike'lar üst üste geliyor, Skul da türün en başarılı örneklerinden biri.



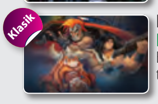
Cyber Shadow
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Temel oynanışı son derece basit ve bu basitlik sayesinde çok eğlenceli olmayı başarabilen bir Ninja Gaiden klonu.



Olija
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Devolver 2 boyutlu aksiyon işini çok seviyor, bize de Olija gibi şahane örnekleri ayıla bayıla oynamak kalıyor.

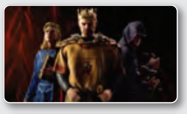


Yakuza Remastered Collection
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yakuza 3-4-5'in yenilenmiş versiyonları PC'ye aynı anda teşrif etti, Yakuza severler cennete düştü.



Blizzard Arcade Collection
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Blizzard'ın en eski üç oyununun elden geçmiş versiyonları tek pakette retrocularla buluştu.

STRATEJİ



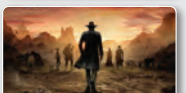
Crusader Kings III
PC
İyi çıkmasını bekliyorduk, bu kadarını beklemiyorduk, Paradox kendini aşmış. Üstelik olabildiğince yeni oyuncu dostu.



Pikmin 3 Deluxe
Switch
Pikmin 3, Wii U'nun kontrol şemasını iyi kullanıyordu, Switch'e gelince bir şeyler kaybetmiş ama ek içerikleriyle de bunu telafi etmiş.



Partisans 1941
PC
Commandos benzeri oyunların Commandos'a en çok benzeyeni. Türe güzel yenilikler de getiriyor. Benzerlerinden biraz daha kolay ama.

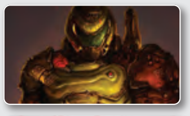


Desperados III
PC
Shadow Tactics harika değil miydi ya..? İşte aynı yapımcılardan gelen, aynı derece harika bir oyun daha size!



Warhammer 40k: Dawn of War II
PC
Dawn of War III diye bir şey çıkmadı, kandırmışlar sizi. Her açıdan mükemmel bir gerçek zamanlı strateji için sizi DoW 2'ye alalım.

FPS



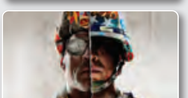
Doom: Eternal
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Zebani olmak için de güzel bir gün değil, kadim tanrı olmak için de… Yeni The Ancient Gods paketi kaliteyi sürdürüyor.



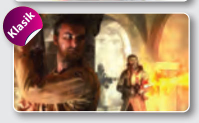
Superhot: Mind Control Delete
PC
Oynanışı ve görselliğiyle özgünlüklerden özgünlük beğenen Superhot'ın yenisi, yeni mekaniklerle taze hissettirmeyi başarıyor.



Serious Sam 4
PC
Dibine kadar külüstür, eski kafa ve süper eğlenceli oynanışıyla geri dönmüş. Ama en azından teknik olarak modern olsaymış keşke.



Call of Duty: Black Ops - Cold War
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Hikâyesi diğer son dönem CoD'lar gibi "meh", multisi de daha çok Warzone'u desteklemek için var gibi. Yine de eli yüzü düzgün bir CoD.



Return to Castle Wolfenstein
PC, PS2, Xbox
Serinin yeni halinin yeri ayrı ama 2000'lerin başında da Wolfenstein'ın ne kadar başarılı tazelendiğini de unutmayalım.

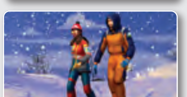
DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



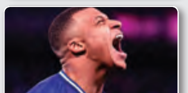
NFS: Hot Pursuit Remastered
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
2010 yapımı Hot Pursuit en iyi NFS'lerden değildi ama başarılı oyundu. Yenilenmiş versiyonu da hâlâ keyifli.



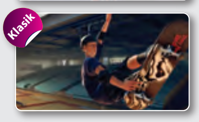
Dirt 5
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yine garip garip tasarım tercihleriyle oyuncuları gıcık etse de eğlence faktörü hâlâ çok üst düzey.



The Sims 4: Snowy Escape
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yine her zamanki gibi aşırı pahalı olan bu DLC sim'lerinize Japon temalı kış etkinlikleri ve eşyaları sağlıyor.

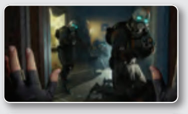


FIFA 21
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Onlar farklı bir şey yapmaya çalışmazken biz niye çalışalım… Yukarıdaki NBA için yazdıklarımızı alın, NBA'i çıkarıp yerine FIFA koyun.



Tony Hawk's Pro Skater 1+2
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
MTV, Jackass ve punk rock'ın revaçta olduğu yılları temsil edecek tek bir seri seçersek Tony Hawk olurdu. Yenilenmiş hali de şahane.

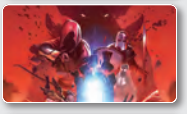
SANAL GERÇEKLİK



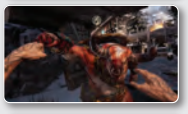
Half-Life: Alyx
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemez-di , yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
Müthiş ötesi ritim oyunu Beat Saber, VR'ı olan herkesin kütüphanesine eklemesi gerekenlerden.



In Death: Unchained
Quest
Ok ve yayınızla fantastik orta çağ ortamlarında savaştığınız oyun Oculus Quest'in bütün imkânlarını kullanıyor.

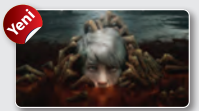


Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.

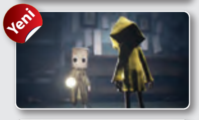


Iron Man VR
PSVR
Özenli oynanış sayesinde Iron Man gibi hissettirmeyi başarmışlar ama diğer her şey monoton olunca pek anlamı kalmıyor.

MACERA & BULMACA



The Medium
PC, X|S
Bir ara aslında çağımızın Silent Hill'i olur mu diye umutlanmıştık. O kadar olamadı ama The Medium yine de kesinlikle tür içinde kayda değer bir yapım.



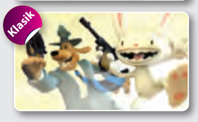
Little Nightmares II
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Hem korkunç hem sevimli benzersiz atmosferiyle, muğlak öyküsüyle gönlümüzü bir kez daha kazandı.



Call of the Sea
PC, X|S, X-One
Lovecraft temalarının yalnızca korku-gerilim türü oyunlarda kullanılmadığını, bu temalarla duygusal hikâyeler de anlatıldığını görmek güzel.



Tohu
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Hikâyesiyle ve oynanışıyla çok iyi olmadığını bildiğiniz halde sevmekten kendinizi alamadığınız yapımlardan.



Sam & Max: Save the World
PC, Switch
Telltale! Telltale yapan oyunlardan Sam & Max ufak tefek tartışmalara neden olduysa da başarılı bir şekilde yenilendi. Hâlâ çok eğlenceli.

BİR GARİP OYUN



Chicken Police
PC, X|S, PS4, X-One, Switch
Noir filmlerden esinlenmiş, siyah beyaz, sürükleyici bir polisiye point'n click macera. Ama tavuğuz.



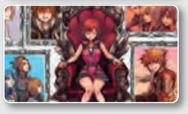
Fuser
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Şahane bir şarkı listesinden parçaları alıp, birbirlerine miksleyip milleti coşturuyoruz. Neden daha fazla DJ'lik oyunu yok ki?



Fitness Boxing 2
Switch
Ritim eşliğinde havaya yumruk sağlayarak egzersiz yapıp forma girmek mi? Fikir güzel, uygulamaysa eh işte.



Tetris Effect: Connected
X|S, X-One
Dahiyane Tetris oyunu Tetriss Effect'in tek bir sorunu vardı, o da ömrünün kısalığıydı. Multiplayer özelliklerle bu sorun giderilmiş.



Kingdom Hearts: Melody of Memory
PS5, PS4, Switch
FF'ler uyuz Theatrhythm'le yetinirken KH canavar gibi bir ritim oyununa kavuştu!

Yerli yapımları eleştirirken daha az yüklenmek yapıcı olmak mıdır, ikiyüzlülük müdür acaba?

1. *Yerli yabancı ayırt etmeden hakkı neyse onu belirtmek taraftarıyım. Bir nebze yumuşatarak eleştirilebilir en fazla. - EREN*
2. *İkiyüzlülüktür. Çok yanlışı maddi yetersizlikten değil kötü oyun tasarlamaktan yapıyoruz çünkü. - EMRE S.*
3. *Herhangi bir oyunu bütçesi, amaçladıkları ve sunduğu içerik harici kıstaslar ile değerlendirmek ikiyüzlülük bence direkt. - ONUR*
4. *Eğer yapımcının amacı oyuncuları keriz yerine koymaksa benzer seviyede eleştiri mübahtır bence. - ESER*
5. *Yapımcının niyetine, imkanlarına ve geçmiş çalışmalarına da bakmak lazım. Tek açıdan bakmak yanlış. - M. İHSAN*

İçeriğini tükettiğin eski oyunlarını oynamaya devam etmek vakit kaybı mıdır?

1. *Sizi mutlu eden bir oyunu tekrar tekrar oynamak harika bir şeydir, tekrar mutlu olduğunuz sürece. - ESER*
2. *Değildir, olsa bu kadar sene sonra hala satranç oynamazdık. - ONUR*
3. *Oynamaya değer başka yüzlerce oyun varken vakit kaybıdır. - EMRE S.*
4. *Sadece kakasını temizleyip yemek yedirebildiğin tamagochi'ye bir sene bakmış bir insanım ben. Bence değildir. - GÜLHİS*
5. *Bir bakışa göre her oyun zaman kaybıdır. Ama oyunun artık dibini sıyırmama rağmen eğlencesi azalmadıysa non-stop devam bence. - EREN*

Çocuğu ya da çok küçük kardeşi olanlara: Oyun eğitiminde bir numaralı kuralın ne mesela?

1. *Benimki daha 3 aylık. İlk kuralım sadece online oyunlara yönelmemesi olacak ama (single player'lar da tercih sebebidir). - EMRE S.*
2. *Retro oyunlarla ufak ufak giriş yaptırmayı düşünüyorum. O yüzden çok acil bir Atari 2600 almam lazım... - CAN*
3. *Çocuğum olduğunda bir numaralı kuralım "Monkey Island'ı bitirmeden masadan kalkmak yok" olacak :p - ESER*
4. *Yeğenim daha o yaşa gelmemiş olsa da "oynayanı izleme, oyna" prensibimi yavaştan empoze ediyorum. - MUTLU*
5. *Kimseyle tartışma, ama olur da birisi inatla kavga etmeye çalışırsa beni çağır :) - GÜLHİS*

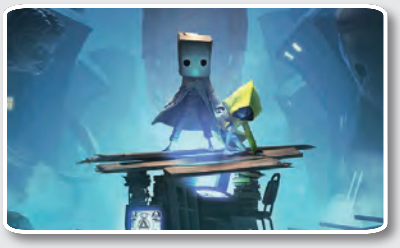
AYIN ALTIN OYUNLARI



THE MEDIUM



PERSONA 5: STRIKERS



LITTLE NIGHTMARES II

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

~~Şubat'ta~~ Mart'ta da kapaklık oyun yok, bakalım gelecek aya nasıl bir kapak icat edeceğiz :)

Mart '21	
Harvest Moon: One World	5 Mart
Stronghold: Warlords	9 Mart
It Takes Two	26 Mart
Balan Wonderworld	26 Mart
Monster Hunter: Rise	26 Mart
Evil Genius 2	30 Mart
Nisan '21	
Outriders	1 Nisan
Oddworld: Soulstorm	6 Nisan
Guilty Gear -Strive-	9 Nisan
SaGa Frontier Remastered	15 Nisan
Poison Control	16 Nisan
Humankind	22 Nisan
Nier Replicant ver.1.22474487139...	23 Nisan
New Pokémon Snap	30 Nisan
Returnal	30 Nisan
Mayıs '21	
Resident Evil: Village	7 Mayıs
Mass Effect: Legendary Edition	14 Mayıs



Subnautica: Below Zero	14 Mayıs
Deathloop	21 Mayıs
Knockout City	21 Mayıs
Biomutant	25 Mayıs
Haziran '21	
Chivalry 2	8 Haziran
Ninja Gaiden: Master Collection	10 Haziran
Ratchet & Clank: Rift Apart	11 Haziran
Back 4 Blood	22 Haziran
Legend of Mana	24 Haziran
Mario Golf: Super Rush	25 Haziran





GODZILLA VS KING KONG

ALEM BUYSA KRAL KİM?

EMRE SÜMER



Godzilla'yla King Kong'un kapışması hayli ironik bir olaydır aslında. Godzilla'yı yaratan şey Amerikalıların 1945'te Japonya'yı nükleer bombalarla vurmasıdır çünkü dolaylı yoldan olsa da. Japon milletinin nükleer korkusunun vücut bulmuş halidir Godzilla. Atom bombası yedikten çok değil, sadece 9 yıl sonra çekilen ilk Godzilla filmi de katıksız bir korku ve drama filmidir, Japonların atom bombası dehşetinin yansımasıdır adeta. Bu yüzden farkında olmasalar da Amerikalılar kendi silahlarıyla vurulmak üzeredir, üstelik ikinci kez.

Bu iki devin karşılaşması ilk kez 1962'de gerçekleşmiş ve film Toho tarafından çekilmesine rağmen King Kong'un galibiyetiyle sonuçlanmıştı (benim asla kabul etmediğim şekilde). MonsterVerse'in bu dördüncü filminde de rövanş maçını izliyor olacağız, tabii aslında iki filmin alakasının olmadığını hatırlatmakta fayda var. Godzilla, MonsterVerse evreninde şimdiye kadar dünyanın koruyucu gücü olarak resmedilse de fragmandan anladığımız kadarıyla bu filmde kötü adamı oynayacak gibi duruyor. Zira Godzilla'yı yoldan çıkartan bir sinyal ya da gizli bir olay var ve bu yüzden kendisini klasik filmlerde olduğu gibi şehirleri yakıp yıkarken görüyoruz. Tam tersi yönde de ufak bir çocukla bağ kurarak iyi adam rolüne bürünen Kong onu durdurmaya çalışacak.

Tahminimce iki devin kapışmasının net bir sonucunu göremeyeceğiz. Filmin finaline doğru Godzilla'yı delirten asıl kötü ortaya çıkacak ve bir Hollywood klişesi olarak eski düşmanlar yeni kötüye karşı beraber savaşacaktır diye düşünüyorum. Bu kötü Mecha Ghidorah olabilir, keza geçen filmin sonunda Godzilla tarafından koparılan kafası eko-teröristler tarafından satın alınmıştı. Bir ihtimal de Mecha Godzilla olabilir ama uzaylı muhabbetini işin içine katacaklarını düşünmüyorum. Bunların haricinde gelecek bir kaiju ise benim için gayet hoş bir sürpriz olur.

Filmin yönetmen koltuğunda Adam Wingard oturuyor ki çektiği Death Note filmi yüzünden biraz korkutuyor beni. Uyarlama konusunda aynı hatalara düşerse benzer bir faciaya dönüşebilir film ama şimdilik kötü düşünmek istemiyorum. Kadroda da Alexander Skarsgård, Millie Bobby Brown ve Rebecca Hall gibi oyuncular yer alsa da şimdiye kadar MonsterVerse filmlerinde yer alan insanların karakter derinliği karton seviyesinde olduğu için çok da önemi yok bence. Önceki filmlerde olduğu gibi canavarlar ekran zamanının büyük kısmını çalacak ve insanlar figüran rolü oynayacaktır çünkü.

Büyük bir Godzilla hayranı olarak 7 senedir sinemada izlemenin hayallerini kurduğum film COVID belası yüzünden 26 Mart'ta hâlâ açık kalmayı başaran sinemalarda, 5 gün sonra da HBO Max'te gösterime girecek. Biz HBO'da yayınlanmasını bekleyen güruhta yer alacağız maalesef. Ama her halükârda sinema tarihinin en büyük iki canavarının kapışmasını izlemek gerçek bir nerd-fest olacak. Şahsen ben film için daha şimdiden bütün planlarımı yaptım. Kendini kral sanan maymuna haddini bildirmenin zamanı geldi de geçiyor bile!

iddia kuponu kime?

Godzilla ve Kong kapışmasını kim alır sorusu bana göre yanıtı gayet belli bir soru aslında. Keza Godzilla derisine nükleer olanlar da dâhil hiçbir silah işlemeyen ve atomik nefese sahip durdurulamaz bir canavar iken King Kong bildiğimiz düz monke, orijinal filmde de vurularak ölüyor zaten. Hatta normalde aralarında ciddi boy farkı bile var. Bu yüzden Toho'nun çektiği ilk filmde Kong'un boyu uzatılmış ve elektrikle güçlenme özelliği verilmişti sırf Godzilla'ya kafa tutabilsin diye. Bu filmde de maçın sonucunu göreceğimizi düşünmüyorum ama filmin Amerikan yapımı olması ve iyi adam rolünü oynaması sebebiyle Kong maalesef bir adım önde gibi. Godzilla nükleer bir güç iken Kong'un doğayı temsil ediyor olması da önemli bir etken tabii. Fragmanda da Godzilla'nın ağzına ağzına vuruyordu zaten. İçim kan ağlıyor.

Pacific Rim Xover

2014'teki ilk Godzilla filmden bu yana var olan bir mevzu bu. Guillermo Del Toro iki evrenin crossover yapmasını istediği dile getirmiş, olasılıklar değerlendirilmiş, fakat Pacific Rim: Uprising'in başarısızlığının ardından proje rafa kalkmıştı. Şimdiyse Netflix'in Pacific Rim markasını diriltme çabasının ardından konu bir kez daha gündeme geldi ve henüz ortada somut bir adım olmasa da imkânsız bir hayal olduğu da söylenemez. Fakat böyle bir crossover olursa Godzilla'nın klasik Toho filmlerinde olduğu gibi kötü adam rolüne soyunacağı aşikâr. Lakin Mecha Godzilla göndermeli bir robot kullanırlarsa efsane olur cidden.

YÖNETMEN: Adam Wingard **OYUNCULAR:** Alexander Skarsgård, Millie Bobby Brown, Rebecca Hall


GREENDALE CO

DEKAN PELTON

HUYSUZ VİRJİN 1 NUMARAYSA, DEKAN PELTON 2!

ONUR KAYA

Community'yi Community yapan şey, elbette dizinin birbirinden kırık 7 ana karakteriydi ancak hepsini bir arada buluşturan gittikleri (ABD standartlarında) rezalet okul. Merdivenler üzerine derslerden, alanı olmayan dersi veren hocalara, köpeğe diploma vermenin eşiğine gelmekten paintball turnuvasında öğrencileri birbirine kırdırmaya her türlü saçmalığın içinde barındığı bir okul düşünün. Irk, din ve dil ayırt etmeksizin, hayatta hangi yolu seçeceğini bilemeyenlere, "elimde diplomam olsun da ne olursa olsun" diyenlere, bazen de gençliğine özlem duyan büyüyememişlere kucak açan bir yer. Absürt olduğu sürece her şeyin mümkün olduğu bir "eğitim" yuvasıdır Greendale Community College. Bu okulun, öğrencilerine "böylesine imkanlar" sağlayabilmek için aynı derece absürt bir yönetici tarafından idare edilmesi gerekeceğinin farkına varmışsınızdır herhalde? "Onaylıyorsanız" bilin ki Dekan Pelton'ı aklınızda canlandırabilmek adına önemli de olsa pek ufak bir adım attınız.

"Efemine" sözünün vücut bulmuş hali, dekan değil zenne olsa zerre sırıtmayacak, dünya tatlısı bir adam Craig Isidore Pelton. Dizinin sonraki sezonlarında her bölümde farklı kostümlerle ortaya çıkan, yanık olduğu Jeff'i "şöyle bir elleyip" kaçan, dans ve geçit töreni düzenlemeye takık bir mucize. Medyada LGBTQ+ temsili moda olmadan çok önce gökkuşağının bütün renklerini kendi bünyesinde ortaya koyabilmiş, insanı insan olduğu için seven (öhöm) bir kostüm sevdalısı. Kendini sihirbaz gösterisinde çekilip çıkarılan sonu gelmez bir büyülü mendil olarak tanımlayan, saftirikler arasında bayrak taşıyan bir saftirik. Ana gruba dâhil olmasa bile, Community-perver pek çok kişinin favori karakteri.

Her an her yerde her şey oluvermeye meraklı Pelton'ın idaresindeki okula gitmek için özel biri olmanız gerekmez, kim ve ne olursanız olun, Greendale'de size bir yer vardır. Pelton da muhtemelen bu sayede okulun idaresini elini geçirebilmiştir çünkü okuluna yaraşacak kadar berbat bir yönetici olduğu su götürmese bile, döneminde kayıtlı öğrenci sayısı artar (gerçi bunun, kimsenin mezun olmamasından kaynaklandığı yönünde iddialar da vardır). En ufak bir krizde kafayı yiyip "aman ben ne kadar da kötü bir dekanım ühühühü" diye zırlamaya başlamasından mütevellit, o ortalığı değil, ortalık onu toparlar zaten. Greendale'de hiyerarşi bile tersine işler çünkü. İdare edilen idarecidir burada, öğrenciler paintball savaşları da sağ olsun kendi işe yaramazlıklarının hıncını yer yer yönetimden alırken, Pelton da kendine güvensizliğiyle boğuşur.

Herkese kucak açar demiştik ya, bunun altını fazla çizer ama biraz Pelton. Kültür çeşitliliğini savunayım, her ırktan insanı kucaklayayım derken işin dozunu kaçırıp pot kırmaya, ofansif olmaya bile başlar hatta. Öyle ki, kültürel etkinliklerle herkes başka kültürleri kutlayıp yüceltsin, kendininkinin lafını bile etmesin derdine girmişliği vardır. Öğretmenler tarafından ciddiye alınmaz, öğrenciler tarafından hiç ciddiye alınmaz. Otoritesini sergilemeye çalıştığı anlarda amacına ulaşamaz, ulaşsa da ciddiyetini koruyamaz. Ciddi olayım derken azar yer, öğrenci trolleyeyim derken öğrenciler tarafından trollenir. Nihayetinde dizinin kendisi gibi ciddiyeti elden bırakır, bir daha da geri almaz. Bunu yaparak da çok daha sevilesi bir hal alır Dean Pelton. Bu süreçte kendi olmayı ve kendini ifade etmeyi çok daha iyi başararak insanların gözdesi olmuştur zaten.



İLLÜSTRASYON RENÉ CAMPBELL

David Attenborough

Kaçın David anlatıyor!!

GÜLHİS CANPOLAT

Hangi kablolu televizyon servisi olduğunu hatırlamıyorum ama evimize ilk defa kablolu televizyon giriyor. Benim için aşırı değişik bir şey. Yabancı kanallar falan var, bir tanesi sabah akşam opera veriyor mesela. Ama asıl ilgimi çeken kanal belgesel kanalı. Küçüğüm, hayvanları seviyorum. Bahçede kertenkele yakalamaya çalışıp eve salyangoz getirdiğim zamanlar. Altyazı vardıysa da hatırlamıyorum, takip edebilecek bir yaşta da değilim. Ama en net hatırladığım, çok sonradan David Attenborough olduğunu öğreneceğim anlatıcının ses tonu.

David Attenborough'un doğaya olan ilgisi de erken yaşlarda başlamış. Küçüklüğünde bulduğu fosilleri ve değişik taşları biriktirirmiş ve hatta zamanında bu koleksiyonunu İngiliz arkeolog Jacquetta Hawkes'a gösterme şansı bile olmuş. Kız kardeşlerinden birinin hediye ettiği, içinde korunmuş tarih öncesi canlılar barındıran bir kehribar taşı, yıllar sonra BBC'nin The Amber Time Machine (Kehribar Zaman Makinesi) belgeseline ilham olmuş.

David Attenborough'un sesini duyan hayvanlar biliyor ki ortalık karışacak. Ama doğanın kanunu bu. Belgesellerin amacı zaten bu işleyişi gözler önüne sermek. Bu noktada belgeselin çekilmez bir hale gelmemesinde anlatıcının büyük payı var.

Sanırım Sir David Attenborough'un belgesel anlatımıyla bu kadar tanınmasının sebebi, o anlatırken çevresinde olup bitenlere büyük saygı duyduğunu hissedebilmeniz. Kendisi jeoloji ve zooloji okumuş. Sosyal antropoloji yüksek lisansına başlamış fakat bitiremeden BBC'deki işine geri dönmek durumunda kalmış.

Attenborough bir doğum sahnesini de bir ölüm sahnesini de hak ettiği değeri vererek anlatıyor hep. Sesinde hissediyorsunuz; hayvanları, bitkileri, börtü böceği seviyor... Geçtiğimiz sene Jonathan Ross'un programına konuk olmuş, dev mürekkep balıklarından bahsedişinde işte o sevgiyi görüyorsunuz. Ross bir ahtapotun suyun dışında hareket edişini gördüğü bir videodan bahsediyor, adam tiksinmiş; Attenborough ise "Afedersiniz, ne?! Son derece maharetli ve atletikler!" diyor. Zaten onun bu dünya görüşü kendisini bu kadar iyi bir belgesel yapımcısı ve anlatıcısı kılıyor.

Bunları izleyin

Attenborough'un anlattığı belgesellerden bir kısmını dahi izlemek, onu neden herkesin bu denli sevdiğini anlamanıza yardımcı olacaktır. Aşağıda BBC'nin YouTube kanalından birkaç video derledim.

- **Attenborough belgesele devam etmeye çalışıyor fakat cennet kuşları izin vermiyor. Gak gak ede ede yıldıramayacakları bir belgeselci varsa, o da David Attenborough zaten. Kim bilir kaç kere çektiler:** *tinyurl.com/ogz-161-da1*
- **Lir kuşları hakkında eski bir belgesel kesiti. Kendileri karmaşık şarkılarıyla ve taklit yetenekleriyle biliniyor. Bu harika kuşun ormanda duyup taklit etmeye başladığı seslerse kamera objektifi ve elektrikli testere sesleri. Attenborough'un sesinde hissediyorsunuz. İnanılmaz bir kuş, iç karartıcı bir durum:** *tinyurl.com/ogz-161-da2*
- **Bir hamster'ın mezarlıkta adak olarak bırakılan mumları yemesini ancak David Attenborough ve o janjanlı müzik ilginç kılabilir. "Hamster mum mu yer yaa?" dediyseniz siz de benim gibi, demek ki öğrenecek çok şeyimiz var. Yiyormuş işte:** *tinyurl.com/ogz-161-da3*
- **Tembel hayvana "boo" demek mi? Sir Attenborough, yarı sağır ve yarı kör ve gayet tembel diye neden böyle yapıyorsunuz hayvana:** *tinyurl.com/ogz-161-da4*

DÜNYAYI KURTARAN ADAM *1982*

[Star Wars]

Biraz acımasız bir gerçek belki de ama dünyada en bilinen Türk filmidir. Girişteki uzay savaşı sahnesi sadece bir kahve taburesi ve motosiklet kaskı kullanılarak çekilmiş, arka fonda oynatılan Star Wars filminin şeridi bir sinema bekçisine el altından para verilerek gizlice alınmış, sabaha karşı da yerine konmuştur. Cüneyt Arkın, filmi uzay filmlerinin parodisi olarak çektiklerini söylese de deri ayakkabılı peluş canavarlar, galaktik türbe ziyaretleri, tekme atınca patlayan kayalar gibi sayısız öğeyle akıllara zarar bir filmdir. Uğruna başlı başına bir dosya konusu yapılabilir.

BADİ *1983*

[E.T.]

"Yok canım hep Amerika'ya mı inecekler uzaylılar? Canları istemiş Ihlamur Deresi'ne inmişler!" diye inanılmaz haklı bir fikirle yola çıkan film, E.T.'nin senaryosunu ülkemize aynen uyarlar. Badi korkunca gaz ve duman çıkarır, erotik dergilere hallenir, seyyar tezgahla İstanbul semalarında uçar, hatta Ali'nin sınıfına gelip "gulu gulu ku vak vak" şarkısına katılır. Filmin kırılma noktası ise Ali'nin evrensel bir mesaj verdiği "Baba vurma, uzaylı o!" sözüdür.



VAHŞİ KAN *1984*

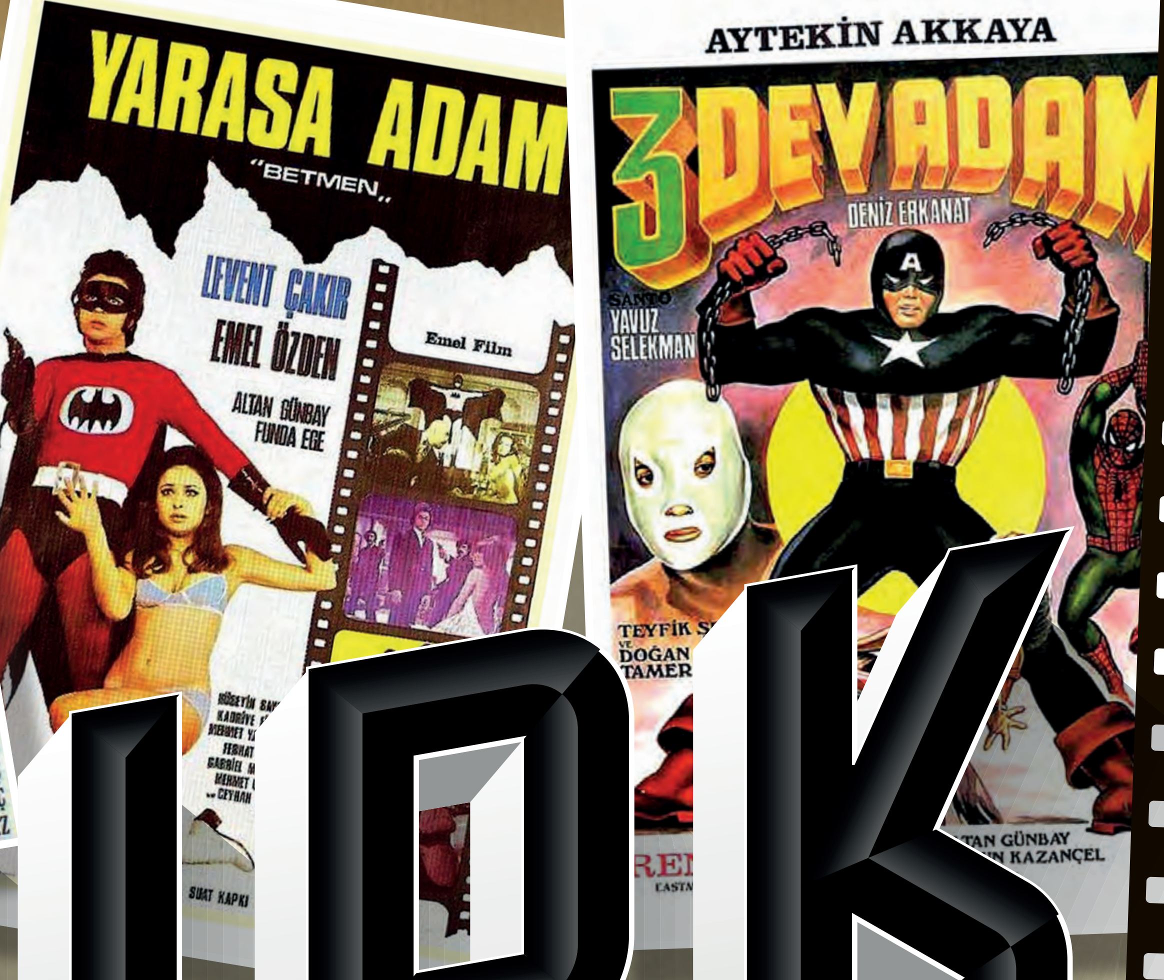
[Rambo]

Rambo sinemamıza birden fazla kez uyarlanmıştır. Çetin İnanç'ın bu versiyonuysa senaryoya zombiler (şaka yapmıyorum) ve kolları bacakları olmayıp herkesi aynı tuzakla patlatan bir baş kötü ekleyerek orijinal içeriği hayli geliştirmiştir. Zombilerin nereden geldiği film boyunca asla açıklanmaz, sadece bu sahnelerde sürekli olarak Emel Tümer ablamızın kırmızı donunu görürüz. Ardından Cüneyt abimiz ormana kurduğu efsane tuzaklarla motosiklet çetesine kan kusturur ve finalde bluetooth'lu bomba kullanarak enfes bir hamleyle kötünün işini bitirir. Kişisel favorilerimdendir.









URK sploitation

ÇAKMA / ÇALINTI TÜRK FİLMLERİ

YAZI EMRE SÜMER

Turkish Star Wars, Turkish E.T., Turkish Rambo derken Turksploitation filmlerin yurtdışında hayli tuttuğunu, yabancıların bu filmleri izlerken gülme krizlerine girdiğini, İngilizce altyazılı DVD'lerin kapış kapış satıldığını belki internette görmüşsünüzdür. Hatta Dünyayı Kurtaran Adam'ın orijinal kopyasını da ülkemize kadar gelip bizzat bulan Amerikalı sinema araştırmacısı ve yönetmeni Ed Glaser'dır. Açık konuşmak gerekirse çok da haksız sayılmazlar, çünkü biz de izlerken en az onlar kadar gülüp dalga geçiyoruz. Hoş, filmlerin amacı güldürmek değil ama olsun o kadar.

Peki bu filmleri çeken, yıllarca sektörün içinde yer alan, hatta bu işin eğitimini alan bu insanlar bizim izleyici olarak çok güldüğümüz bu sıkıntıları fark etmiyorlar mıydı? Problem rakiplerimize oranla efektlere, setlere, prodüksiyona harcayacak bir maddi gücümüzün olmayışı mıydı? Aslında bu soruların yanıtı hem evet hem de hayır.

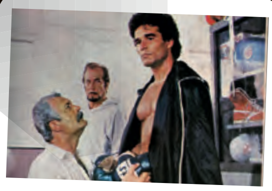
>>

SÜPERMEN DÖNÜYOR 1979
[Superman]

Türk sineması Bryan Singer'dan tam 27 sene önce davranarak orijinal Süperman Dönüyor filmini çekmeyi başarmıştır. Tek farkı orijinal versiyonda Superman'in babasını Marlon Brando oynarken bizde dişlerinin yarısını bakımsızlıktan kaybetmiş bir dayının oynamasıdır. Süpermen'in İstanbul semalarında uçtuğu sahneleri çekebilmek için yönetmenin kızının Ken bebeğine gene yönetmenin karısı minik bir Superman kostümü dikmiş, sonra da bu oyuncak perdenin önünde mavi iplerle uçurulmuştur. Galaksideki gezegenler de yılbaşı süsüdür. Gerçek bir prodüksiyon harikasıdır.

TURİST ÖMER UZAY YOLUNDA 1973
[Star Trek]

Star Trek'in The Man Trap bölümünün birebir olarak alınıp Turist Ömer'in de curcunaya dâhil edildiği efsane filmdir. Lakin bazı açılardan prodüksiyonu diziden çok daha iyidir. Dizide stüdyoda çekilen gezegen sahneleri bizde gerçek harabelerde çekilmiştir mesela. Turist Ömer'in süper kompütere gelecek haftanın Spor Toto sonuçlarını sorduğu sahne favorim. Halen daha korkunç gözüken tuz canavarıyla akıllara kazınmıştır.



KARA ŞİMŞEK 1 1985
[Rocky]

Film Türk draması katılmış bir Rocky uyarlaması olsa da o dönemler hayli popüler olan Knight Rider dizisinden nemalanmak için ismi Kara Şimşek konulmuştur. Başroldeki Serdar Kebapçılar (ki kendisi dünyanın en tatlı insanlarındandır) bizzat Çetin İnanç tarafından keşfedilen vücutçu bir abimizdir ve diğer Rambo uyarlamasında da o oynamıştır. Serdar'ın ter atmak için vücudunun her tarafına pazar poşeti giyerek koştuğu sahne efsanedir. Rocky 1, 3, 4 ve Kickboxer karması garip bir filmdir. Çok başarılı olup seri haline geleceği düşünülerek "Kara Şimşek 1" denilmiş, fakat 2.'sini gören olmamıştır.

Zira bu filmlerde akla ziyan senaryo hataları ve izleyenleri kör eden oyunculuk performansları gibi maddi yeterlilikle çok da bağdaştırılamayan sıkıntılar olsa da sorunun büyük kısmını filmlerin çekildiği döneme bağlayabiliriz.

80'lere doğru evlerde video sistemlerinin yaygınlaşması ve ekonomik sıkıntılar gibi nedenlerle Türk sineması kelimenin tam anlamıyla bitme aşamasına gelmiş, Yeşilçam yerini çöküşün nişanı haline gelen seks filmleri furyasına bırakmıştı. İşin kötü tarafı, ülkemizde düzgün film çekilmediği gibi vergiler yüzünden yabancı filmler de izlenemez hale gelmişti. Bu da sektöre yıllarını veren fakat seks filmleri furyasına ruhunu satmak istemeyen sinemacıları yepyeni bir yöne çevirdi: Dünyada çok tutulan yabancı filmlerin düşük bütçeyle Türk versiyonlarını çekmek. Zira film ne kadar ucuza mâl edilirse izlemesi de o kadar ucuz oluyordu.

Ne var ki bunlar ülkenin dört bir yanındaki sinema salonları ve stüdyolardan sipariş üzerine çekilen filmlerdi ve bütçeleri sektör zaten can çekiştiği için inanılamayacak kadar küçüktü. Sırf ekibin yeme içme ve konaklama masrafı az olsun diye koskoca filmler 2-3 haftada apar topar çekiliyordu. Ülkeye film şeritleri belirli sayıda girdiği için karaborsa olarak zar zor bulunabiliyor, o yüzden sahneler ne kadar kötü çekilirse çekilsin eldeki film şeridi kısıtlı olduğu için tekrar çekilemiyordu. Düşünün, günümüzde bir sinema filmi ortalama 300-350 film şeridiyle çekilirken bu filmler yalnızca 25-30 şeritle çekilebiliyordu. Müziğe verilecek para deseniz zaten hiç yoktu. Türk sineması o zamanlar telif hakları konusunda radar altı uçtuğu için yabancı filmlerin müzikleri plaklar vasıtasıyla aynen filmlerde kullanılıyordu. Kostümleri evde eşlerin diktiğini, canavar maskelerinin Tahtakale'den alındığını söylememe bilmem gerek var mı?

Düşünün, sinemaya gönül vermiş bir emekçisiniz fakat sektör bitmiş durumda ve ailenizin karnını doyurmak için ya seks filmlerinde çalışacaksınız ya da çalıntı / uyarlama

HOMOTİ 1987
[E.T.]

Literatüre kazandırdığı "gay uzaylı" kavramıyla uzaylı filmleri tarihinde çok önemli bir yere sahiptir. Müjdat Gezen filmi tamamladıktan sonra Aziz Nesin'e izletmiş, o da "bok gibi olmuş" deyince Gezen filmi vizyona sokmamıştır. Buna rağmen nasıl olduğu bilinmez şekilde Alman video kaset pazarında satışa sunularak biz izleyicilere ulaşmıştır. Özellikle bir ayna vasıtasıyla ışıklı E.T. anahtarlığıyla konuştukları sahne akıllara zarardır. Müjdat Gezen filmi eğlencesine çektiğini iddia etse de açıkçası çok da inandırıcı değildir. Benim de hayatımda izlediğim tartışmasız en kötü filmdir.

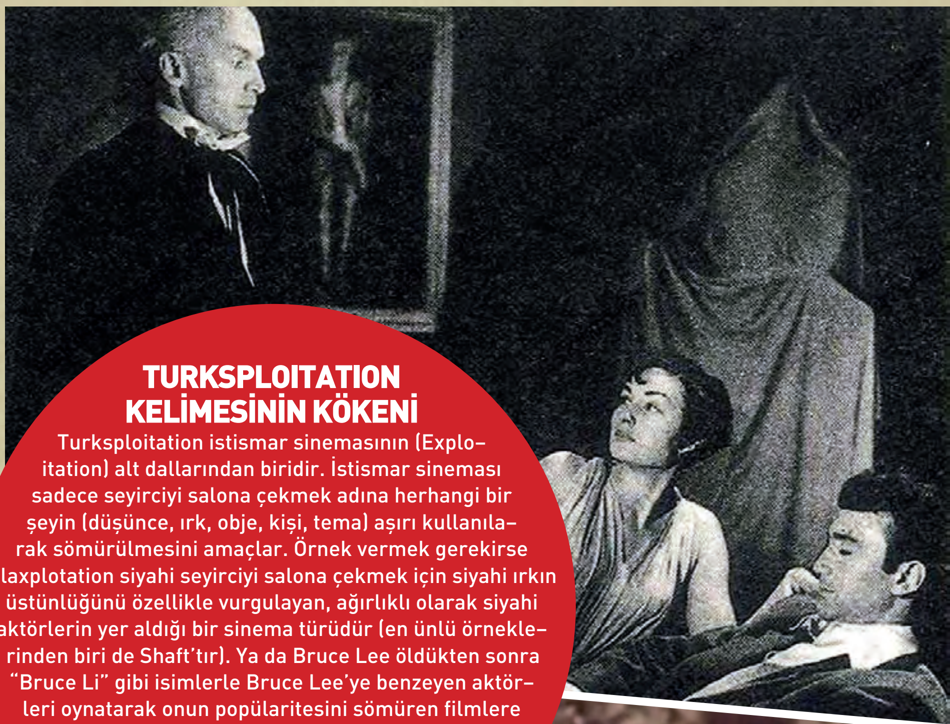
3 DEV ADAM 1973
[Avengers?]

Sinemamız Marvel'a ders verircesine crossover konseptini bundan neredeyse 50 sene önce uygulamış, Örümcek Adam, Kaptan Amerika ve Santo'yu aynı filmde bir araya getirerek çizgi roman hayranlarının aklını almıştır. Gerçi bizdeki Örümcek Adam işkenceci bir kötü karakterdir, Kaptan Amerika kalkanını memlekette unutmuştur ve Santo aslında Marvel evreninden bile değildir ama o kadar kusur kadı kızında da olur yani. Lisanssız olsa da Kaptan Amerika'nın yer aldığı da ilk sinema filmidir aynı zamanda.



KORKUSUZ 1986
[Rambo 2]

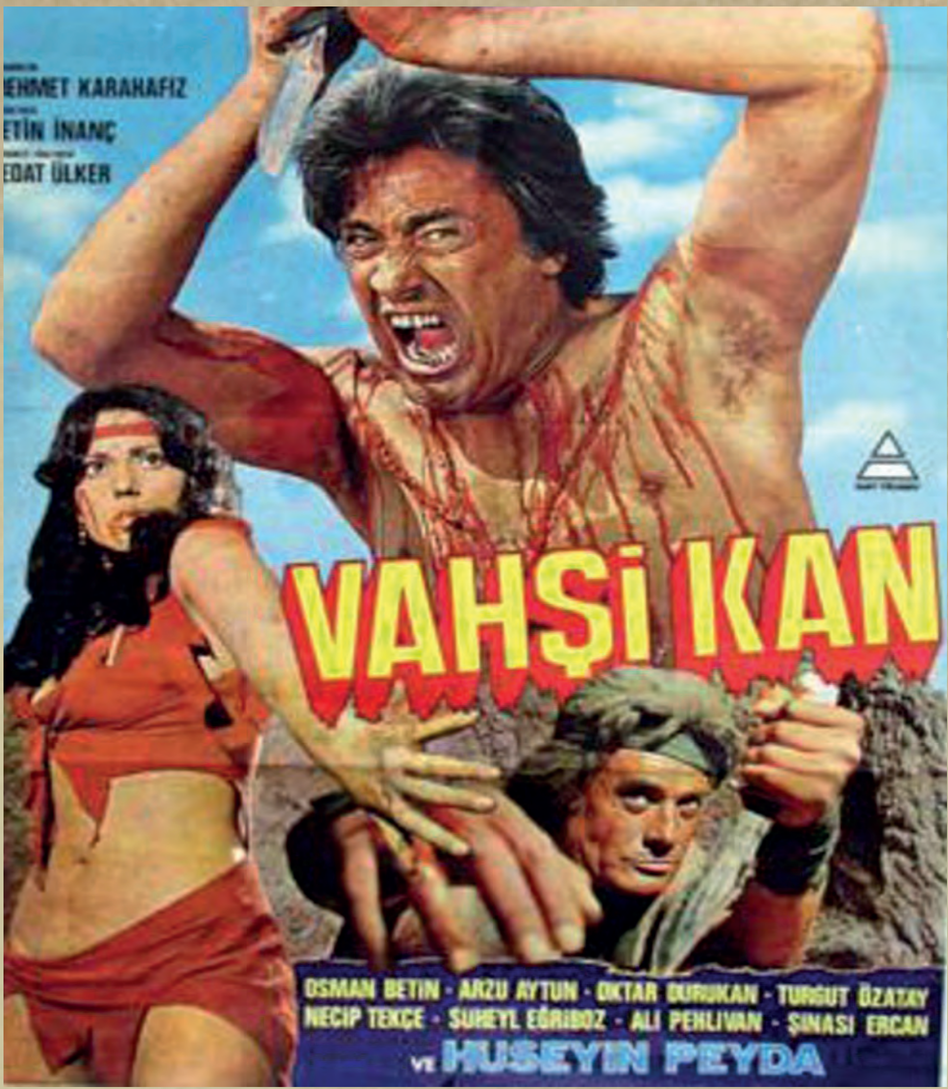
Rambo'nun bir diğer Türk uyarlaması. Vahşi Kan'a oranla orijinal materyale daha sadık bir filmdir, hatta o kadar sadıktır ki filmin posteri bile Sylvester Stallone'un yerine Serdar abimizin geçmesi haricinde birebir aynıdır. Özellikle "plomp" ses efektiyle ancak 10 santimetre ötesine roket atabilen plastik roketatarıyla sinemaseverlerin gönlünde taht kurmuştur. Film Amerika'da o kadar sevilmektedir ki Rampage adı altında İngilizce dublajlı DVD'leri peynir ekmek gibi satılmaktadır.



TURKSPLOITATION KELİMESİNİN KÖKENİ

Turksploitation istismar sinemasının (Exploitation) alt dallarından biridir. İstismar sineması sadece seyirciyi salona çekmek adına herhangi bir şeyin (düşünce, ırk, obje, kişi, tema) aşırı kullanılarak sömürülmesini amaçlar. Örnek vermek gerekirse Blaxplotation siyahi seyirciyi salona çekmek için siyahi ırkın üstünlüğünü özellikle vurgulayan, ağırlıklı olarak siyahi aktörlerin yer aldığı bir sinema türüdür (en ünlü örneklerinden biri de Shaft'tır). Ya da Bruce Lee öldükten sonra "Bruce Li" gibi isimlerle Bruce Lee'ye benzeyen aktörleri oynatarak onun popülaritesini sömüren filmlere Bruceplotation denir. Bizim çakma filmler de yabancı filmlerin başarısını lisans derdi olmadan istismar ettiği için Turksploitation adını almıştır. İstismar sinemasının daha bunun gibi 20'nin üzerinde farklı alt dalı daha vardır.





bir film çekeceksiniz. Bütçe neredeyse yok, olanaklar ve zaman inanılmaz kısıtlı, sansürün kılıcı tepenizde ve ancak sipariş üzerine çalışabiliyorsunuz. Böyle bir ortamda sinematik vizyonunuzu ne kadar yansıtabilirsiniz? Bu filmlerin üstadı, sayısız filme imza atan Çetin İnanç durumu şöyle özetliyor: "Ben hayatım boyunca kendimi film çekmiş saymıyorum. Hiçbir şey istediğim gibi olmadı çünkü."

Tabii yukarıda saydığım koşulların meyvesi de Dünyayı Kurtaran Adam, Korkusuz, Badi, Turist Ömer Uzay Yolunda gibi bundan yıllar sonra dünyayı sarsan, hatta kendi alt türünü yaratan filmler oldu. Özellikle internetin yaygınlaşmasıyla dünya adeta yoktan var olan bu filmleri keşfetti ve bu filmler kült yapımlar haline geldi. Zira filmlerin korkunç kalitelerine karşın içlerinde barınan safkan sinema aşkı izleyiciyi de kalbinden yakaladı ve bu filmler Turksploitation (çakma / çalıntı Türk filmleri) tabirini literatüre rengine sizin karar vereceğiniz harflerle yazdırdı.

Lakin şunu atlamayalım, bizim gülüp dalga geçtiğimiz bu filmler zamanında seyirciyi tekrar salonlara çekmeyi başardı, orijinallerini izleme imkânı olmayan bir neslin hayal gücüne yön verdi: Türk kovboylar, Rambo'lar, uzaylılar...

En önemlisi de seks sinemasının bayağılığına karşı dimdik ayakta durdu. Evet, bu filmler eksikleri hatta dalga geçilecek tarafları da olsa, milyonlarca dolara çekilmesine rağmen gişede patlayan, seyircinin aklıyla adeta alay eden bazı günümüz filmlerine kıyasla alnından öpülecek filmlerdir. Samimiyetle söylemek isterim ki Suicide Squad izlemektense günde 3 kez Vahşi Kan izlerim daha iyi. O yüzden bu dosya benim için bir dalga geçiş değil, aksine büyük bir saygı duruşudur.

BAZI DİĞER ÖRNEKLER

• Tarzan İstanbul'da / Tarzan: The Ape Man (1954) • Baytekin: Fezada Çarpışanlar / Flash Gordon (1967) • Sihirli Cüceler Rüyalar Ülkesinde / The Wizard of Oz (1971)
On Korkusuz Adam / The Magnificent Seven (1964) • Cemo ile Cemile / Bonnie and Clyde (1974) • Red Kit & Atını Seven Kovboy / Red Kit (1974) • Çöl / Jaws (1983)
• Sarı Bela / Postacı Kapıyı İki Kere Çalar (1985)



BETMEN: YARASA ADAM *1973*

[Batman]

Adam West'in komedi ağırlıklı Batman dizisinden esinlenerek çekilmiş, hatta üzerine de biraz erotizm katarak erotik-komedi filmine dönüştürülmüştür. Keza Betmen'in ilk görevi masumları kurtarmak ise ikincisi de Robin'i "hadi sen bir gez gel bakayım" diye yollayarak aynı masumları yatağa atmaktır. Dönemin seks filmleri furyasına karşı çok da ayakta durmamıştır yani. Ayrıca pelerini işlerini zorlaştıran bir malzeme olarak görüp dövüş başlar başlamaz atarlar ki film boyunca gerekli-gereksiz parende atılmaktadır.

ŞEYTAN *1974*

[The Exorcist]

Metin Erksan gibi bir üstat bile Türk sinemasının vefatıyla pavyon misali Turksploitation'a düşmüş, The Exorcist'in Türk versiyonunu çekmiştir. Tabii şeytan çıkartmak için Papaz - İncil - Kutsal Su üçlüsü değil İmam - Kur'an - Zemzem üçlüsü devreye girer. Ünlü kusma sahnesi de Canan Perver'in boğulma seviyesinde pastayı ağzına alıp deliler gibi kameraya püskürtmesiyle çekilmiştir. İstem dışı güldüren sahneler haricinde (yatakta zıplama sahnesi gibi) aslında dönemi ve koşulları için hiç de fena olmayan bir filmdir.

DRAKULA İSTANBUL'DA *1953*

[Dracula]

Turksploitation 1970-90 yılları arasında yaygınlaşsa da bu tarihten çok önce çekilen örnekleri de var. Drakula İstanbul'da gibi. Aslında Dracula'nın Türk uyarlaması olan Kazıklı Voyvoda romanının uyarlamasıdır, tavşanının suyunun suyudur yani. Şeytan filmine benzer şekilde vampiri durdurmak için gene İslami usullere uygun silahlar girer devreye. Uzun yıllar boyunca radar altı uçan bir film olsa da internetin yaygınlaşmasıyla beraber yabancı izleyicilerin dikkatini çekmiştir. Döneminin koşulları göz önüne alındığında da hayli başarılıdır aslında.

hulu





MUTLAKA İZLEYİN

EREN ERYÜREKLİ

NOMADLAND

Geçmiş, gelecek ve şimdi… ya da hiçbiri

YÖNETMEN: Chloé Zhao **OYUNCULAR:** Frances McDormand, David Strathairn ve gerçek göçebeler **IMDb NOTU:** 7,6

Bugün yaşadığımız dünya artık birbirine o kadar sıkı sıkıya ve kompleks ilişkilerle bağlı ki kavramların net tanımları, renklerin keskin tonları ve insanların sade konuşmaları yok artık. Bu teknolojik ve sürekli değişen cangılın kıyısında yaşayıp hayata tutunan, bizden çok uzakta insanları, bir nevi çingeneler gibi yaşayan göçebeleri, daha doğrusu bir göçebe orta yaşlı kadını anlatıyor Nomadland.

Asla çok dramatikleşmiyor ya da sosyal gerçekçi soğuk bir kalıba sokmuyor kendini. Onun yerine sürekli başkarakter Fern'le birlikteyiz (ki muhtemelen usta oyuncu Frances McDormand'a 3. Oscar'ını getirecek bu performans). Onun yaşamından anlara dokunuyoruz. İster Amazon'da kısa dönemli çalışsın ister bilmemnerdeki pancar hasadına gitsin onu hep anın içinde yaşarken görüyoruz. Yanından nice hayatlar akıp geçiyor ama o asla bu devasa ırmakla birleşmiyor, derin ilişkiler kurmadan kendi halinde akan bir dere olmayı seçiyor. Ama bu akış ara sıra o nehrin çeşitli kollarıyla da birleşiyor, yani acılı geçmişinin onu sürüklediği bu göçebe yaşam stili Fern'i toplumdan uzak bir meczup yapmamış. Düzene başkaldırısını sakinliğinde ve yolda buluyor bu orta yaşlı kadın ve yol da ona her kıvrımında başka sürprizler, başka yaşamlar sunuyor. O ise kapıdan girip içeriye şöyle bir baksa da geleceği sahiplenmiyor tıpkı eski evine gittiğinde geçmişine de şöyle bir bakıp çıktığı gibi. Sonunda hep o daracık karavanında buluyor huzuru dönüp dolaşıp. Bu yolda olma hissi filmin harika panorama çekimlerle süslü göz okşayan kadrajlarında ve piyano ağırlıklı vurucu müziklerinde bizi sarmalarken sıkılmadan da izletiyor kendini Nomadland. Yönetmen Cholé Zhao Çin'de doğmasına rağmen kalbi Amerika'da atıyor belli ki ve gençliğinde bu vahşi diyarda yaşadıklarından çok şey öğrenip yansıtmış filmine. Kendisinin MCU evrenine giriş yapacağı Eternals filmini daha bir merakla bekliyorum artık.

Yaşamın sadeliğini, normalliğini özleyenlere önerebilirim Nomadland'i. Büyük büyük dertleri olmayan, yalnızca yaşamaya çalışan bu insanlara bir kulak kabartmak, dertlerini dinlemek, yitip giden dost ve aile üyelerini anmak size iyi gelebilir. Ki çoğunlukla evlere sıkıştığımız bu dönemde doğanın iyileştirici kalbine bir yolculuk ruhunuzdaki göçebeyi o hep özlemle aradığı eve yaklaştırabilir bile.

EDİTÖRÜN NOTU: Yol sadece bizi değil, geçmişimizi ve geleceğimizi de taşır sırtında. Hangisinden vazgeçeceğimizse bize kalmış diyor Nomadland. ★★★★☆

YÖNETMEN: Goro Miyazaki **SESLENDİRENLER:** Kokoro Hirasawa, Shinobu Terajima, Etsushi Toyokawa **IMDb NOTU:** 4,6

EARWIG AND THE WITCH

Bu filme ne açıdan baktığınıza göre yorumunuz çok değişebilir. Efsane anime stüdyosu Ghibli'nin elinden çıkan, stüdyonun ilk CG denemesi olan, önemli bir yapım gözüyle bakarsanız ağır hayal kırıklığı. Goro Miyazaki'nin (oğul olan, asıl Miyazaki değil) stüdyonun diğer çalışanlarından destek almadığı, tecrübesiz bir ekiple Amerika'yı yeniden keşfetmeye çalıştığı bir film gözüyle bakarsanız ise çok başarılı.

Ama bunlar sizin bizim gibi sıradan izleyicinin çok da umursamayacağı nüanslar. Direkt filmin kendisinin bütün bu dramalardan bağımsız bir şekilde nasıl olduğuna bakacak olursak… Yeaaani. Eh işte. Pek de iyi sayılmaz.

Adı bir macera filmi gibi gelebilir ama Earwig aslında bir slice-of-life filmi. Küçük bir kızımız var, evlatlık gittiği cadının yanında sağa sola koşturup cadılık öğrenmeye çalışıyor. Keloğlan - Nasreddin Hoca animasyonlarından hallice, ne çok kötü ne çok iyi animasyonları (galiba sıkıntı ışıklandırmada) bir kenara koyarsak neşeli film aslında. Sıradan ama keyifli yani. Ama tam keyfine vardığınızda hötörönk diye bitiveriyor, ekrana bakakalıyorsunuz. ■ ÖMER



EDİTÖRÜN NOTU: Biraz daha uzun olsa, düzgün bir sonu olsa "izleyiverin ya hoş film" derdim ama böyle yarım film de izlenmez ki şimdi? ★★☆☆☆

YÖNETMEN: Paul W.S. Anderson **OYUNCULAR:** Milla Jovovich, Tony Jaa, Ron Pearlman **IMDb NOTU:** 5,3



MONSTER HUNTER

Bir şekilde Capcom için tonla Resident Evil çekmeyi başaran Paul W.S. Anderson bu sefer de benim gözümün nuru Monster Hunter'a bulaşmış ve ortaya o kadar gömülesi bir sonuç da çıkmamış. Hatta yönetmenin zamanında çektiği, benim de pek sevdiğim Soldier'la olan benzerlikleri, oyunun mekaniklerine aşırı sadakati ve bunu film diline aktarışı gayet iyi. Ama işte bu adamın görsel yaratma gücüne birazcık karakter işlenişi de eklenseydi da… Aaah saçmalamayayım bence. Filmin adı Monster Hunter, yaratık avlıyorlar adı üstünde. Oyunda da çok bombastik bir öykü yoktur bunda da yok, karton tiplerimiz vardır genelde ve asla iç dünyalarına inmeyiz. Dolayısıyla ben ne Milla'nın oyunculuğuna ne Ron Pearlman'ın azıcık ekranda görünmesine ne de Tony Jaa'nın gayet sempatik hallerine laf edebilirim. Çünkü burada yıldızımız canavarlar. Her ne kadar çok çeşit görememiş olsak da Diablos oyundakinden bile tehditkâr ve Rathalos "Göklerin Kralı" lakabını dibine kadar hak eden aksiyonlarda. Neyi tartışıyoruz ki zaten? İzleyin, sevdiğiniz yaratıklar çıkınca bir "oleyy!" çekin ve keyfinize bakın. Monster Hunter bundan daha fazlasını zaten vaat etmiyordu, azını da sunmuyor, bu sebeple de kendi kulvarında gayet başarılı bir film. Üstelik kedi de var. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Özellikle MH: World oynayanlara önerebileceğim, gerisininse pek sevmeyeceği bir film olmuş. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Max Barbakow
OYUNCULAR: Andy Samberg, Cristin Milioti, J.K. Simmons
IMDb NOTU: 7,4



PALM SPRINGS

İzninizle doğrudan lafa giricem, ne özlemişim şöyle filmleri yahu! Sade bir senaryo, film boyu yüzünüzdeki tebessümü koruyan hafif mizah, yormayan kurgu, neşeli müzikler; resmen sınav haftamın ardından ilaç gibi geldi Palm Springs.

Tamam kabul edelim, aynı günü tekrar tekrar yaşama fikri artık orijinal sayılmaz, yine de bu tema hâlâ beni içine çekmeyi başarıyor. Nyles ve Sarah'ın sıkışıp kaldıkları düğün gününü farklı şekillerde yaşamalarını izlemek fazlasıyla keyifli. Ağırlığını belli bir yöne vermeden 90 dakika boyunca romantizm, komedi, macera ve gizem dörtlüsünde gezinen film aralara serpiştirilen ince detayların da katkısıyla oldukça eğlenceli bir hale gelmiş.

Cristin Milioti için de ayrı bir cümle eklemek isterim; HIMYM nostaljisinden midir bilmem kendisini zaten her rolde beğenirim ancak Sarah karakterine cuk oturmuş ve Andy Samberg'le harika bir çift olmuşlar, bu ikiliden başka filmler de izlesek hiç fena olmaz. ■ MUTLU

EDİTÖRÜN NOTU: Klasik fikri çok eğlenceli işlemişler. İkilimizin kimyasının payı bunda çok büyük. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Sung-hee Jo ○ Oyuncular: Song Joong-Ki, Kim Tae-ri, Seon-kyu Jin
○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix ○ **IMDB NOTU:** 6,6

SPACE SWEEPERS

Şu hayatta özgürce meslek seçebilseydim ya Amerikan başkanı olurdum ya da uzay korsanı. İkincisine daha yakınım ama galiba, House of Cards izlemedim ama Guirdians of Galaxy'dir, Firefly'dır, onları çok severim (yine de ABD parlamentosu çok ısrar ederse seçeneği değerlendirmeye alabilirim).

Uzay Süpürücüleri'nde (umarım hakikaten böyle çevrilmemiştir) aslında süper silah olan bir çocuğu bulan uzay korsanı ekibimiz önce çocuğu teslim edip parayı kırmaya çalışırken zamanla hem çocuğa ısınıyorlar hem de aslında işin içindeki başka komploları öğreniyorlar, aşırı kötü kötümüzle mücadele etmeye karar veriyorlar. Hikâye çok orijinal sayılmaz ama dünya kurgusu, karakter etkileşimleri, replikler, aksiyon, mizah, görsel efektler, her şey derli toplu. Özellikle de hem bizim ekibin hem de çocuğun oyunculukları son derece başarılı. Kısacık filmde bağ kuruveriyorsunuz tayfayla.

Yanlış bilmiyorsam Güney Kore'den çıkan en görsel efekt dolu film Space Sweepers ve 1-2 yerde biraz sıkıntı olsa da genel olarak şahane bir görselliğe sahip. Seyir zevki yüksek. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Uzay korsanlı daha çok film gelsin! ★★★☆☆





○ **YÖNETMEN:** Kevin Lewis ○ **OYUNCULAR:** Nicolas Cage ve robotlar (diğer oyuncuların bahsini etmeye değmez)
○ **IMDB NOTU:** 5,3



WILLY'S WONDERLAND

Nicolas Cage çok âlem bir adam. En olmayacak filmde en beklenmedik performansla karşımıza çıkıyor, şaşırtıyor… Adam işini seviyor. Film korkuymuş drammış, aman efendim ucuzmuş falan bakmadan mis gibi iş çıkartıyor. Misal bu Five Nights at Freddy's çakması filmde tek kelime konuşmadan diğer tüm oyuncuların üstünde bir performans sergilemiş ve karşısında durabilen tek şeyse parçalaya parçalaya bi' hâl olduğu robotlar. Mevzu canavar robot oyuncakların olduğu mekânda onlara yem olmamaya çalışmak, e gençler de var ortamda ölüyorlar falan. Hoş, eğlenceli. Filmin kurgusu görüntüleri de temiz sayılır, sıkmadan baymadan eğlenceli bir 90 dakika geçirtiyor, arkadaşlarla ucuz film seyredesiniz geldiğinde direkt olarak ekmeksiz gömün, pişman etmez. Özellikle Cage'in kafa göz daldığı bol yağlı (kanlı) aksiyon sahneleri gayet eğlenceli. Amaca uygun, 80'lerin ne tam ciddi ne tam komik korku filmlerini anımsatan bir tuhaflık abidesi olmuş bu film... Ki iyi de olmuş. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Nic 'Fucking' Cage pelüş kaplı robot dövüyor dediler geldik. Üstüne harika temizlik yaptığını da gördük.
★★★☆☆

Evde Çalanlar

1. **LEAH** Russel Brower (Diablo III OST)
2. **MELANCOLIA** Peppino Di Capri
3. **KORKARAK YAŞIYORSAN** Şebnem Ferah
4. **THE SIREN OF THE WOODS** Therion
5. **IN THE BLOOD** Hades OST

FOO FIGHTERS
MEDICINE AT MIDNIGHT



Son albümleri Concrete and Gold'u aşırı sevmiş, defalarca dinlemiştim Foo Fighters'ın, dolayısıyla Dave Grohl ve ekibinin yeni numaralarını ortaya sermelerini merakla bekliyordum ki çıkar çıkmaz dinlediğim Medicine at Midnight ağzımda tam da adı gibi bir tat bıraktı. Yani kekremsi. Hani albüm kısa ama parçalar o kadar monoton ki yarım saattir dinliyorum derken sadece 15 dakika olduğunu fark etmek hoş olmadı. Teknik işçiliğe ve özellikle gitarlara lafım olmasa da 9 parçadan 4'ünü dişe dokunur buldum. Waiting on the War'un netliği, Medicine at Midnight'ın eğlenceli yapısı, Holding Poison'ın nihayet çıldırması ve Chasing Birds'ün sükûneti dışında hiçbir şey kalmadı albümden kafamda ve Concrete and Gold dinlemeye geri döndüm. Eğlenceli ama çok da beklentilerinizi yükseltmeden dinleyin. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Pandemi Dave abimize de pek yaramamış belli ki ortaya ruhsuz ve kendini tekrarlayan bir iş çıkmış. ★★★☆☆



OGÜN SANLISOY
YAŞAMAYA DEVAM

Ülkenin en iyi rock vokallerinden biri olan Ogün Sanlısoy'un halihazırda bolca Pentagram'la çalıştığını biliyoruz son dönemde. Dolayısıyla yeni albümü Yaşamaya Devam'dan da biraz sert bir sound, ilk albüm Korkma gibi hafif karanlık bir ton bekliyordum şahsen. Ama onun yerine bunalımlı erkek pop şarkıcısının orta yaş problemlerini anlatan (ki istediğini anlatabilir tabii ama bana gelmedi pek), biraz daha yavaşlasa ancak 30 yıl sonra huzur evine geçtiğimizde dinlenilebilecek huzurda bir albüm çıkmış ortaya. Vokallerde veya Murder King gitaristi Fırat Öz'ün zengin klasik gitar performansında bir sorun yok. Ama şarkılar o kadar bayık ki eskilerin akustiklerini bile zor dinledim. Arabesk fantezi türünde diyebileceğim Kaldım İstanbul'da veya Ceylan Ertem düeti Bekledim gibi şarkılardan bahsetmesem daha iyi. Hani albümün isim şarkısı Yaşamaya Devam biraz iyi bir parça gerisi de çok Ogün'den alıştığımız ayarda değil işte. Hani efkârlı bir moddaysanız dinleyin de onun haricinde pek bir nanesi yok albümün maalesef. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Bu kadar huzur bana fazla arkadaşlar. ★★☆☆☆

ÖMER AKDAĞ

WONDER EGG PRIORITY

Neleroleö?

Geçtiğimiz yıl boyunca buraya güzel animeler yazdım ama herhalde bir Chihayafuru'dan beri bu kadar sevmemiştim buraya yazdığım bir animeyi. Sırf Wonder Egg Priority de değil zaten, inanılmaz bir sezon geçiriyoruz, anime severler için güzel zamanlar.

Wonder Egg Priority'de neyin ne olduğu pek belli değil daha aslında, her şey çok aşırı garip. Esas kızımız Ooto'nun tek arkadaşı intihar etmiş, Ooto da okulu mokulu bırakıp kendini eve kapatmış. Bir gün rüyasında bir varlık böcek, tuvalet kâğıdı falan kılığında Ooto'yla konuşup ona bir yumurta veriyor, Ooto da bu yumurtadan çıkan kızı çeşitli canavarımsı şeylerden koruyarak kurtarıyor. Öğreniyor ki daha fazla yumurtadan çıkan kız kurtarırsa intihar eden arkadaşı hayata dönecekmiş. O da yeni yeni yumurtalar edinip garip gurup canavarlarla savaşmaya başlıyor. Başkalarıyla da tanışıyor ve 4 kişilik bir ekip haline geliyorlar.

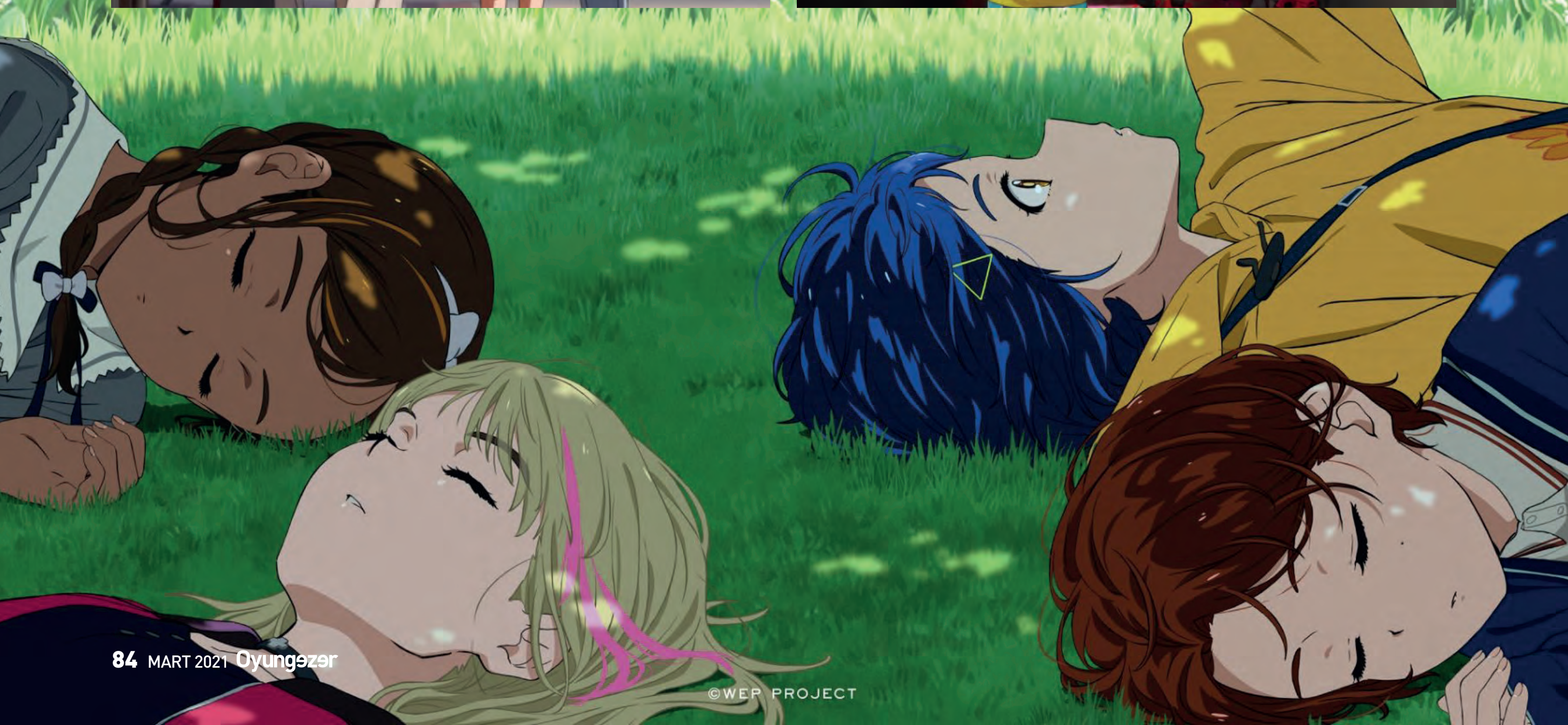
Bu yumurtalar ne iş, hakikaten yeterince kızı kurtarabilirse arkadaşı hayata dönecek mi, bu rüyalar aleminde onları yönlendiren iki tip ne ayak, canavarlar neyin nesi... Çok soru bırakıyor ortaya Wonder Egg Priority ve her bölümde çok az yanıt ve çok daha fazla soru bırakmaya devam ediyor, merak ettikçe ediyorsunuz.

Madoka Magica'yı andırıyor ufaktan bana ama her ne kadar intihar, terk edilmişlik, alkolik ebeveyn, reşit - reşit olmayan arası ilişki gibi çok sert konuları ağırlığını fazlasıyla hissettirerek işlese de... nasıl diyeyim, kendini çok ağırdan satmıyor Wonder Egg Priority. Çok dramatik ve epik bir yapısı yok. Gerilim türüne çok kayıyor, gerdiği zaman gerçekten güzel geriyor, aksiyonu da çok iyi zaten, ama bunlar sıradan genç kızların başından geçiyor, sıradan genç kızlar da sıradan genç kız tepkileri veriyor. Karakterlerin ve bu karakterlerin geçmişlerinin ağırlığını sürekli olarak hissediyorsunuz ama insancıllıkları ön planda oldukları için bu karakterler aracılığıyla bu dünyayla çoğu animede olduğundan çok daha güçlü bir bağ kuruyorsunuz.

Seyir zevki aşırı yüksek Wonder Egg Priority'nin. Hikâyesi merak ettiriyor, karakterlerini sevdiriyor, inanılmaz bir animasyon kalitesi var, film gibi, seçilen kamera açıları özenli, her yani "ne iyi detay" diye düşündüren detaylarla dolu, müzikleri çok tuhaf ve çok iyi... Hani kötü bir yanını bulmaya çalışıyorum, bulamıyorum. "Haftanın canavarı" modundaki bölümlerinde bile anlattığı bir şeyler var bu animenin. Gizem unsurunun yüksek olduğu çok fazla yapımın iyi gidip, gizemin çözüleceği noktada patladığına şahit oldum. Burada da öyle bir şey olma ihtimali var elbet ama o kadar profesyonelce yapılmış bir anime ki bu, iyi ve muhtemelen çok şaşırtıcı bir şekilde sonlanacağına da inanıyorum.











YENi ANiMELER

■ Çok yeni duyuru var gibi görünüyor ama aslında sadece isimleri uzun: Blue Reflection, Bocchi the Rock, Summer Time Rendering, The Eminence in Shadow, In the Land of Leadale, The Executioner and Her Way of Life, The Reincarnated Sage's Alternate World Life, The Strongest Sage With the Weakest Crest, The Genius Prince's Guide to Raising a Nation Out of Debt, My Friend's Little Sister Has It In for Me, The World's Finest Assassin Gets Reincarnated in a Different World as an Aristocrat, The Duke of Death and His Maid, RPG Real Estate, Seven Knights, Touken Ranbu: Hanamaru (film üçlemesi).

■ En son belirsiz bir tarihe ertelenen Eva'nın son filminin çıkış tarihi 8 Mart olarak belirlendi. Bu kadar yakın tarih verilmişken tekrar ertelenmez herhalde.

■ Netflix ve Production I.G.'den Terminator animesi gelecek. Severdim aslında Terminator'ü de zayıflamış bir marka malum. Çok da heyecan yapamadım animesi için.

■ The Irregular of Magic High School'un romanlarındaki Reminiscence hikâyesi de animeleşiyor. Formatı henüz belli değil.

■ 4 milyon aboneye ulaştığını duyuran Crunchyroll, Idris-Sabrina Elba'yla birlikte kod adı Dantai olan, afro-fütüristik bir anime üzerinde çalıştığını da belirtti.

■ Danmachi'nin 4. sezonu duyuruldu. Genelde animeleri yarım bırakmam ama Danmachi'yi bıraktım ya. İlginç bir şeyler olursa söylersiniz.

■ Hatsune Miku'nun da animesi geliyor. Formatı belirsiz daha.

■ Goblin Slayer'ın 2. sezonu resmî olarak duyuruldu.

■ Demon Slayer'ın da 2. sezonunun bu yıl geleceği ve Entertainment District hikâyesini konu edeceği kesinleşti.

■ Durun! DURUN! Heyecan yapmayın. Resmî duyuru yok ama Gon ve Killua'nın seslendirmenleri "o proje" için tekrar bir araya geldiklerini söylediler. Tamam, yeni bir Hunter X Hunter geliyor demek bu. Tamam. TAMAM! Ama sakin. Manga animeden beri çok ilerlememiş, belki kısa bir sezona yetecek kadar materyal varmış, belki öyle yaparlar ama belki özet film falan olur alt tarafı. Kesin bir şey söylesinler de öyle heyecan yapalım.

KISA KISA

■ Demon Slayer filmi, Japonya'da en çok hasılat yapan film olmasının ardından dünya çapında da en çok hasılat yapan Japon filmi oldu.

■ Demon Slayer'ın mangası geçenlerde bitmişti. Mangaka Koyoharu Gotouge bilimkurgu romantik komedi türünde bir şeyler yapmak istediğini söyledi. Yaratıcı insanların alıştıkları alandan çıkmayıp aynı şeyin benzerini yapmaları genelde iyi sonuç doğurmuyor, sevindim o yüzden bu söylediklerine.

■ Şu sıralarda animesi çok popüler olan Horimiya'nın mangası bu ay bitiyor. Belki animesi de yarım kalmaz ha?

■ Evangelion'ın açılış müziğinin kedili versiyonu. Orijinal vokal tarafından seslendirilmiş. Çünkü neden olmasın: tinyurl.com/ogz-161-nya

■ Evangelion'ın açılış müziğinden devam edelim. Şarkının sözlerini yazan Neko Oikawa, bir televizyon programında kazıklanış öyküsünü anlattı.



Zamanında Türkiye'ye gelmiş ve burada kendinden 18 yaş küçük bir halı satıcısıyla sevgili olmuş, bir süre sonra da evlenmiş. Ama hemşerimiz önce vize parası falanla başlayarak dükkân kirası, spor araba, turizm şirketi falan filan, en son da Kapadokya'da otel kurmak için abladan milyonlar tırtıklamış. Boşanmışlar ama hâlâ arada para falan istiyormuş eleman. Ah ablacım ya... Şark kurnazı kavramını Japoncaya kazandırmak lazım.

■ Uzun uzun detay vermeden anlatmam zor ama deneyeyim: Wonder Egg Priority'nin 4. bölümündeki bir replik cinsiyetçi olmakla eleştirildi ve bu mevzu ses getirdi. Karakterin konuştuğu diğer karakter tiksinir bir şekilde "Ne?" diyor bu repliğe karşılık olarak. Animenin yönetmeni de "aslında bu ikinci karakter, ilk karakterin söylediğinin yanlış olduğuna dair daha fazla şey söylüyordu ancak verdiği tepkinin zaten o repliğin yanlış olduğuna yeterince vurgu yaptığına karar kılıp daha fazla uzatmamayı tercih ettim" şeklinde bir açıklama yaptı. Karakterler ne kadar cinsiyetçi olabilir, cinsiyetçi karakterlere illa seri içinde birinin tepki vermesi şart mıdır, şartsa ne kadar sert ve açıklayıcı tepki vermelidir, bunlar yaratıcılık özgürlüğü kapsamına mı yoksa dikkat edilmesi gereken hassassiyetler kapsamına mı girer... Uzun tartışma, çok da şeyapmayayım şimdi.

■ Cinsiyetçilik dramamız çok bu ay. Sezonun en iyi ve en popüler animelerinden Mushoku Tensei de Çin'de olay oldu. Anime yayıncı site bilibili'den kaldırıldı, birçok Çin markası bilibili'yle bağlantısını kesti.



GÜLHİS CANPOLAT

AZİMLE UÇAN MARS'A İNER!

PERSEVERANCE

Ama çok harika bir şey değil mi! Araba boyundaki bir robotun bambaşka bir gezegenden çektiği videoları evde çerez yerken telefonumuzdan izleyebiliyoruz, arkada Mars rüzgârlarının boğuk sesi falan.

Perseverance 203 günlük Mars yolculuğuna aslında 30 Temmuz 2020'de başlamıştı ama 2020'de başka dertlerimiz vardı. Bu dertler henüz nispeten yeni sayılırdı. O nedenle çok da üstünde durmamıştık. Ki Mars'a giden ilk robot da değildi Perseverance. 1997'de Sojourner, 2004'te ikiz Spirit ve Opportunity ve şimdiye kadar en çok adını duyduğumuz 2012 tarihli Curiosity de araştırma yapmak üzere kızıl gezegene adım atmış robotlar.

Öyleyse Perseverance'ı bu kadar önemli kılan ne?

Daha önce nasıl başka keşif robotları olduysa, gelecekte de keşif robotları Mars'a gitmeye devam edecek fakat bu sefer işler farklı bir boyut alıyor ve Perseverance bu işin ilk somut adımını atacak: Mars'tan Dünya'ya örnek getirme.

Perseverance'ın kendisi geri dönmeyecek tabii. Henüz o seviyede, hem gidip hem orada dolanıp hem de dönebilecek bir robotumuz ya da roketimiz yok. Plan şöyle işliyor: Perseverance Mars'ta bulunduğu süre boyunca kameraları ve mikrofonlarıyla NASA çalışanlarına veri gönderirken bir yandan da fiziksel örnekler toplayacak. Bu örnekleri saklayıp, zamanı gelince gezegenin yüzeyine bırakacak.

Sonrasında Mars'a iki parçalı başka bir robot daha gidecek: Örnek toplayıcı ve roket ateşleyici. Bu robot örnek paketini bulup, küçük bir rokete koyup Dünya'ya doğru ateşleyecek. Bu görevle koordine olarak 2026'da yola çıkması beklenen bir başka araç da yörüngeye doğru gelen örnek dolu roketi karşılayıp Dünya'ya indirecek.

Amma çetrefilli bir iş gerçekten. Her şey yolunda giderse 2030'da fiziksel Mars örneklerinin Dünya'ya inmiş olmasını bekliyor NASA çalışanları. Ve Perseverance'ın Mars'a inişinin şu ana kadar gerçekleştirilmiş en düşük sapmalı iniş olduğu göz önünde bulundurulursa, bu planın işlemeyeceğini düşünmek için pek bir sebep yok.

Peki ne arıyorlar Mars'ta?

E yaşam tabii! Ama Hollywoodvari koca gözlü yeşil uzaylı değil elbette. Mars'ta İsidis Planitia diye adlandırılan çarpma havuzunun içindeki bir krater olan Jezero Kraterinin 3,5 milyar yıl kadar önce suyla dolu olduğu biliniyor. Amaç, özellikle bu kraterden örnek toplayıp bölgede mikroskobik canlıların fosilleri olup olmadığını belirlemek. Eğer böyle bir şey keşfedilirse 10 yıla ilk hakiki uzaylımızı da edinmiş oluruz.

Tabii fosil olarak ama yine de bunun ne denli büyük bir keşif olacağını tane tane anlatmama gerek yok herhalde. Tamamen başka bir gezegende gelişmiş canlı formlarını, onların genetik yapılarını Dünya'dakilerle karşılaştırabilmek çok inanılmaz bir düşünce. Ama şundan on sene sonra gerçek olması ihtimali de var.

O zamana kadar Perseverance bize kuru Mars yüzeyinden taşlı tozlu videolar atmaya ve NASA çalışanlarına mineral analizleri göndermeye devam edecek. Bir on sene sabredeceğiz artık ilk mikroskobik ve fosil uzaylımız için, ne yapalım.

Çipsizlik otomotiv endüstrisini vurdu!

Kovid nasıl oldu da 60 milyar dolarlık açığa yol açtı?

Geçtiğimiz aylarda, özellikle Amerika'daki otomotiv üreticilerini ciddi biçimde sarsan olaylardan biri de araçların hemen hepsinde kullanılan yarı iletken çiplerin azlığı. General Motors ve Ford gibi bazı üreticiler hem üretim vardiyalarının sayısını düşürdüler hem de araçların bir kısmını yarım monte edip, gereken çipler gelene kadar fabrikada bekletmeyi planlıyorlar. Honda ve Nissan, sadece çip eksikliğine bağlı olarak Mart ayında normalden 250 bin adet daha az araç satmayı planlıyorlar.

Peki bu yokluk nasıl ortaya çıktı? Kovid'in özellikle Çin ve Tayvan'da çok ağır geçtiği dönemlerde doğal olarak çip üreten fabrikalarda da üretime ara verilmişti. Fakat 2020 ve 2021 döneminde yeni araç talebinde aynı büyüklükte bir düşüş yaşanmayınca üreticiler fabrikaların çip sağlayabileceğinden daha fazla araç üretir hale geldiler. Aradaki fark açıldıkça otomotiv sektöründe işler karıştı.

ABD Başkanı Biden konuyla ilgili yaptığı açıklamada Tayvanlı çip sağlayıcılarıyla ve Amerikan otomotiv üreticileriyle bağlantıya geçip durumu hafifletmek istediklerini söylediyse de Beyaz Saray şunu da kabul ediyor ki birçok çip üreticisi halihazırda tam kapasitede çalışıyor. Yani şimdilik bu çip eksikliğinin basit bir çözümü varmış gibi durmuyor. ■ GÜLHİS





NVIDIA kripto–paranın önüne geçebilir mi?

Dogecoin Mogecoin yok size!

Biliyorsunuz ki acayip iyi bilgisayar parçalarının tek tutkunları oyuncular değil. Her ekran kartı alan CS:GO'da iki kare fazla görmenin hayalini kurmuyor (kardeşim sırf bu yüzden masaüstü arka planını tek renk siyah yaptı, daha verimli oluyormuş). En yeni bilgisayar parçalarının bir büyük alıcıları da kripto-para çıkarmaya çalışanlar.

Aynı zamanda oyuncuların bir numaralı düşmanları bu kimseler. Bunu da ben uydurdum kendimce ama açıklayayım bakın, siz bir miktar para biriktirip kendinize bir ekran kartı almak istiyorsunuz. NVIDIA'nın sitesine bir giriyorsunuz bir tane ekran kartı kalmamış. Tamam hadi stoklar yenilenecek derken, hop! Gene kalmamış. İşte bunun sorumlusu hep kripto-paracılar!

Tamam, belki olayı biraz dramatize ediyorum ama NVIDIA şu dönemlerde zaten GPU taleplerini karşılayamıyor. Böyle olunca eline 2-3 tane geçiren koyuyor kartı ebay'e, basıyor 4-5 katı fiyat. Bu durumla başa çıkabilmenin çözümünü de RTX 3060 kartlarının kripto-para çıkarabilme özelliğini bilinçli olarak baltalamakta bulmuşlar. Bunun yanı sıra, video işleme özelliği bulunmayan, sadece kripto-para çıkarma gibi işlerde kullanılabilecek yeni işlemciler de üretmeyi planlıyorlar.

İşte bu gerçekten çözüm olabilir gibi duruyor. Kripto-paracıların görüntüyle işi yok, biz oyuncular da karaborsaya düşmeden bir GPU alabilmeliyiz. Bu iki alanı ayırma fikri nasıl olacak, ileride göreceğiz. ■ GÜLHİS



ABD yeniden oyunda

Biden önemli konularda imzalara başladı

Trump yönetimi süresince "saldım çayıra" mantığıyla yönetilen bazı önemli konular ABD başkanlık seçiminin sonuçlanması ve Joe Biden'ın yönetimi devralmasından sonra yeniden dikkate alınıyor.

Yemin töreninden birkaç saat sonra ilk imzaladığı kararnamelerden biri ABD'nin Paris İklim Anlaşması'na yeniden katıldığı ve gerekli uygulamaları yerine getireceği hakkındaydı. Ülkenin jeolojik büyüklüğünün yanı sıra dünya genelinde etkisinin olduğu farklı endüstri sektörlerinde bu anlaşmanın kurallarını uygulayacak olması geleceğimiz için önemli. Küresel ısınma ve dünyanın sürüklendiği sonu erteleme noktasında büyük bir oyuncunun oyuna dönmesi sevindirici bir gelişme.

Biden'ın Federal İletişim Kurulu başkan vekili olarak bütün internet iletişimlerinin eşit ve dikkatlice ele alınmasını savunan Jessica Rosenwrocel'i ataması da dünyadaki internet kullanıcılarını yakından ilgilendiriyor. Yapılacaklar listesinin başına ağ tarafsızlığını aldıklarını belirtmesi bu konuda önemli değişiklerin olacağı umudumuzu arttırıyor.

Bilinen alım satım araçlarının günümüz sorunlarıyla boğuşmasının yanında farklı kulvarda at koşturan kripto paralar da Biden'ın ilk başta el atacağı konulardan bir tanesi olarak göze çarpıyor. İllegal finansal işlemlerde çokça kullanılmaya başlamasından yola çıkarak kripto paraların kullanım alanlarının sınırlandırılması ve daha çok denetlenmesi planlanıyor. Bu da kendi paralarının değerinin azalmasını engelleyecek önemli bir adım. Gerekli yaptırımlardan sonra son zamanların popüler yatırım aracı kripto paraların değerlerindeki değişim çok kişiyi üzebilir. ■ ARES

Oumuamua bilmecesi

Dünya dışı medeniyet derken?

Oumuamua tartışmaları, yapısı ve taşıdığı bilgiler hakkında ortaya atılan tahminler bitmeyecek gibi görünüyor. Kara delikler ve evrenin oluşumu konusunda Stephen Hawking'le birlikte çalışan Harvard profesörlerinden Avi Loeb'e göre Oumuamua, Dünya dışından bir medeniyete ait yapay bir objeymiş. Geçtiğimiz günlerde bir toplantıda bahsettiği "Akşam yemeğinde misafir ağırlarsınız ve evinizden çıkıp da karanlık sokakta kaybolurken onda bir terslik olduğunu hissedersiniz" benzetmesi düşüncelerini çok iyi özetlemekle birlikte ortaya minik bir huzursuzluk bırakıyor.

Neil deGrasse Tyson gibi bu iddialara karşı gelen, gerçek kanıt isteyen bilim insanlarını dinlemek mantıklı görünüyorsa da böyle öngörüleri hafife almamak gerektiği unutmamalıyız. Strateji oyunlarında haritanın açılmamış yerlerine gönderilen keşif aracı gibi bir durum söz konusuysa, uğraştığımız sorunları gördüklerinde umarım ilk fırsatta "ziyaret" etmeyi düşünmezler. ■ ARES



Tek doz yeterli mi?

Tek doz aşı umutları artıyor

Korona aşılarının dağıtımı ve insanlara ulaşması konusunda üretim, lojistik ve zaman sıkıntıları yaşadığımız şu günlerde tek dozun yeterli olup olmadığı ve ikinci dozun ne kadar zaman sonra uygulanması gerektiği tartışmaları yeniden alevlendi. Birçok imkana sahip zengin ve gelişmiş ülkelerin bile aşılama takvimlerini aksattığı günlerde herkes İsrail'den gelen bilgiler doğrultusunda planları değiştirmenin uygunluğunu tartışıyor.

İsrail'de yapılan araştırmaya göre Pfizer/BioNTech aşısının sağlık çalışanlarına yapılan ilk dozdan sonra semptom gösteren vakaları %85 azalttığı belirtildi. Virüslerle haşır neşir olan bu kişilerde bile bu kadar verim alınması, zaten kendisine dikkat edip birçok kurala uyan sıradan insanlarda tek dozun da herkese yetecek aşı temin edileceği sürede ülkelerin işini kolaylaştırabilir. ■ ARES



Boeing motor sorunu araştırılıyor

İki fan kanadı nelere yol açtı!

Yakın zamanda sosyal medyada ve haberlerde gördüğümüz yanan motorlu uçak videosu birçok espri yaratan mizahçıların türemesine yol açsa da bu durum uçağın üreticisi Boeing için pek de komik değil. Başlangıç olarak, sorun çıkaran Boeing 777 modellerinin gerekli incelemeler yapılana kadar yerde tutulması talep edildi. İki fan kanadının neden olduğu belirtilen sorunun detaylı incelemesi devam ederken, aynı motoru kullanan diğer modellerin de kullanılmaması rica edildi. Bu gelişmelerden sonra ABD'de 24 ve Japonya'da ise 23 uçak garajda bekletiliyor. ■ ARES

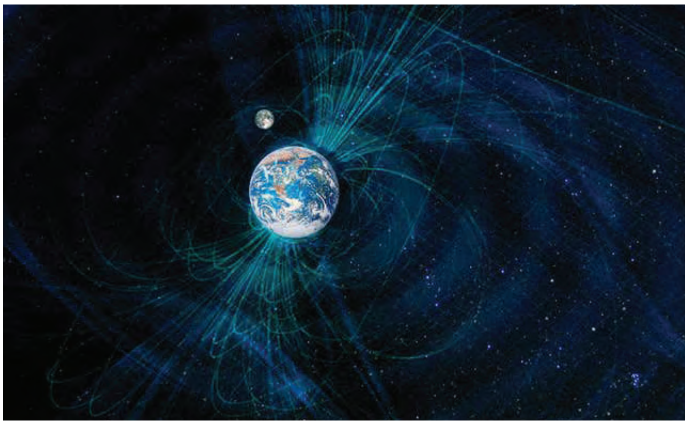


İklim değişiklikleri sadece bize bağlı değil

Bir manyetik kutup değişimi eksikti!

Avustralya'da bilim insanları tarafından yayınlanan araştırmaya göre Dünya'nın manyetik kutupları 42 bin yıl önce değişmiş. Yeni Zelanda'da bulunan fosilleşmiş ağaç üzerinde yapılan ölçümlere dayanarak yapılan hesaplamalara göre bu değişimin Dünya geneline çok büyük etkileri olmuş. Yaklaşık 500 yıl süren bu değişimin neden olduğu manyetik alanın kaybolması, güneş tarafından gelen zararlı bütün ışınların Dünya atmosferine etki ettiği ve ani manyetik fırtınalar ve iklim değişikliklerine yol açtığı belirtiliyor. O zamanlar yaşayan büyük memeli canlılar ve Neandertal soyunun yok olmasının da bu önemli değişiklikler nedeniyle olabileceği öne sürülmüş.

Genelde 200-300 bin yılda bir gerçekleştiği belirtilen bu olayın bir süre daha yaşanmayacağı tahmin edilse de günümüzde kutupların benzer bir değişime doğru ilerlediği yönünde belirtilerinin olduğu söyleniyor. Beklenmedik yangınlar, kar fırtınaları ve çeşitli iklim değişikliği olayları "ilginç haberler" başlığı dışında değerlendirilmeye başlamadıkça insanların bu sorunları tetikleyici unsur olmaları kaçınılmaz bir sonuç olacaktır. ■ ARES





Amazon'da CEO değişimi

Jeff Bezos'u özleyecek miyiz?

Jeff Bezos'un Amazon'un CEO'luğunu bırakma kararının ve yerine geçecek kişinin açıklanmasından sonra dünyanın en büyük şirketlerinden birinin geleceği için farklı analizler yapılmaya devam ediyor. Amazon da yakın geçmişte CEO değiştiren Microsoft gibi mevcut şirketin bulut tabanlı kısmından sorumlu olan Andy Jassy'i boşta kalacak önemli koltuk için değerlendirme kararı almış. Bu değişimi önemli sorun yaşamadan atlatmış Microsoft'un Amazon için iyi bir örnek olmadığı ve şirketin gelecekte sorunlar yaşayabileceği belirtiliyor.

Bulut tabanlı ya da diğer bölümler Microsoft için yazılım temelinde birleşen benzer bir yapı oluştursa da bu durum Amazon için oldukça farklı. Amazon'un asıl büyüklüğünün nedeni olan çevrimiçi market, satış kanallarıyla müşterilerin arasındaki ilişkiyi düzenlemek ve ürünün son kullanıcıya ulaşacağı ana kadar satın alma ve ödeme anından itibaren tedarik ve lojistik sorunlarıyla boğuşmak gibi farklı konuları barındırıyor. Bu konularda tecrübesi olmayan birinin CEO olması kısa vadede ortaya çıkacak potansiyel sorunları işaret ediyor. Üstelik bu konuda uğraşılacak bürokrasi, sendika ve siyasi sorunlar da tecrübesiz yeni yöneticiyi dört gözle bekliyor.

Microsoft ve IBM gibi daha sistematik çalışan firmaların sahip olduğu geleceğin CEO'sunu ve yöneticilerini yetiştiren programların Amazon'da tam anlamıyla bulunmaması endişeleri haklı çıkarırken yakın gelecekte neler olacağını merakla bekliyoruz. Amazon'dan sipariş vereceğiniz cep telefonu yerine (umuyorum) patates gelmeyecektir ancak birçok insanın hayatını kolaylaştıran alışveriş sitesinin sorunlar yaşaması sadece son kullanıcıyı değil, aradaki basamakları oluşturan herkesi rahatsız edecektir. ■ ARES



AIDATA WARP VERGE

Bilgisayarın iyisi

Oyun bilgisayarları benim içimi yaralayan bir konu. Çok uzun yıllar kimsenin doğru düzgün eğilmediği, hizmet vermediği bir alandı. Oyuncular mutlaka kendi bilgisayarını toplamak zorundaydı. Ama bir anda patlama yapınca herkes oyun bilgisayarı üretir oldu, bu sefer de oyuncunun ihtiyacı ve ilgisi olmayan garip görünüş ve konfigürasyonlu ürünlerle doldu piyasa. Dizüstü sistemler yine iyiler, yerli-yabancı bir dolu düzgün alternatif var, ama masaüstü için iyi ve anlamlı bir sistem bulmak her zaman kolay değil.

Bütün bilgisayar üreticileri "oyuncuları yakalama" yarışına girmişken, oyun bilgisayarı işine uzak duran tek firma sanırım Aidata'ydı. Türkiye'nin ilk yerli sistem üreticisi ve benim doksanlardan beri tanıdığım bir firmadır. Bugün sevdiğimiz pek çok oyuncu markasını, mesela Asus'u, ülkemizde popülerleştirdi ama kendisi oyun bilgisayarı işine girmedi. Arada bir şeyler çıkardıysa da ben kaçırdım açıkçası.

Şimdi yeni bir alt marka Warp ile ilk oyun sistemlerini çıkarıyorlar ve biz de ilk modellerinden birini inceleyeceğiz. Bu bizim incelediğimiz Warp Verge modeli şu an ürettikleri en güçlü konfigürasyon. Bu model Ryzen 5 3600X işlemci ve RTX 3060 Ti ekran kartıyla daha çok orta-üst seviye arasında bir yere denk düşüyor. Ama bundan daha hesaplı altı konfigürasyonları daha var, hepsini www.warp.com.tr adresinde görebilirsiniz. Henüz süper bir modelleri yok.

Bu hoşuma gitti açıkçası, çünkü diğer yerli üreticilerin aksine, işe uçuk kaçık alınamayacak modellerle değil, gerçekten oyuncunun ihtiyacını karşılayacak anlamlı sistemlerle başlamışlar. Üstelik bütün modellerin test edilmiş dengeli konfigürasyonları var ve sistemleri kendi yaptıkları benchmark sonuçlarıyla listeliyorlar.

Dengeli bir konfigürasyon

Bizim incelediğimiz Verge modeli, Warp'un en pahalısı da olsa, tamamen fiyat/performans hedefliyor. Ryzen 5 3600X ve onun için ideal olan B450 çipset, artık hesaplı sayılabilecek bir işlemci/anakart ikilisi ama halen performans olarak pek çok oyuna rahat rahat yetiyorlar. Ben sistemi 1080p, 1440p ve 2160p çözünürlüklerde on farklı oyunda denedim. Yüksek ayarlar ve 1440p üzeri çözünürlükte hiçbir oyunda işlemci dar boğazıyla karşılaşmadım. Üstelik bana incelemeye gelen model Ryzen 5'in düz 3600 işlemcisini kullanıyordu. Eğer sadece oyun için bakıyorsanız Ryzen 5 3600'ün üzerindeki bir işlemcinin size zaten pek az faydası var.

İşin güzel yanı 1440p çözünürlükte, Warp Verge en zorlayan oyunları dahi 60 fps ortalamanın üzerinde oynatabiliyor. Mesela Assasins Creed: Valhalla'da 62 fps, Cyberpunk 2077'deyse 70 fps ortalama kare oranı verdi. Yaptığım tüm testlerde ortalama 60 fps'in altına sadece 4K çözünürlüğe çıktığımda indi. Üstelik 4K'da da ayarlarla biraz oynadığınızda veya oyunun DLSS desteği varsa gayet oynanabilir sonuçlar alabiliyorsunuz. Ben bu sistemi daha çok 1440p çözünürlük için ideal görsem de 4K'ya giriş için de gayet iyi bir seviyede.

Özenle üretilmiş bir sistem

Warp Verge'ün tek güçlü yanı bu güçlü ve anlamlı konfigürasyon değil. Üretim kalitesi olarak da bugüne dek kullandığım pek çok oyuncu bilgisayarından farklı. Kasa ve bileşenler inanılmaz bir özenle monte edilmiş. Warp'un içine baktığınızda düzgün ve özenle üretilmiş bilgisayar nasıl olur görüyorsunuz. Kablolar oluklardan anakart plakasının arkasına gidip oradaki kanallardan geçiyor. Böylece kasa içinde hiçbir kablo kalabalığı görmüyorsunuz. Ön panel bağlantısı gibi ince kablolar ve küçük detaylar bile çok iyi gizlenmiş.

Ayrıca kullanılan fanlar ve yerleşimleri de gayet iyi. Kasanın ön tarafta led aydınlatmalı üç fanı var, bunlar havayı içeri doğru üflüyor, arkadaki tek fan ve ekran kartı da dışarı doğru. Böylece hem sağlıklı bir sirkülasyon, düzgün bir soğutma var içeride, hem de önden fazladan basılan hava sürekli alt, üst ve arka mazgallardan çıktığı için kasa daha az toz topluyor.

Beni en çok şaşırtan da ürünün paketlemesi oldu. Kasanın içinde InstaPak isminde değişik bir köpük koruma malzemesi var. Bir şekilde şişip kasanın içiyle aynı şekli almış. Böylece ürün size kargolanırken içerideki parçaları, özellikle de ekran kartını destekleyerek taşıma sırasında zarar görmemesini sağlıyor.

Saadete gelirsek, Aidata yerli sistem üreticileri arasında oyuncu markasına son giren, açıkçası biraz da geç kalmış bir marka. Diğer yandan bu işi o kadar anlayarak ve doğru adımlarla yapıyorlar ki, bugüne kadar neredeydiniz demek geliyor içimden. Eğer oyun için bir masaüstü sistem arıyorsanız Warp'un sitesine bir göz atın, fiyat performans için üretilmiş çok kaliteli sistemler bulacaksınız. ■ **TUĞBEK**

ZOTAC GAMING GEFORCE RTX 3060 TI TWIN ENGINE

Bu aralar ekran kartları o denli zor bulunuyor ki incelemek için basına dahi gelmiyor. Ama Warp Verge'ü incelerken içinden yepyeni bir RTX 3060 Ti çıkınca bizim için de bonus oldu, üzerine konuşmadan geçmeyelim dedik.

Biliyorsunuz RTX 3000 serisi performans ve kâğıt üzerindeki fiyat olarak bugüne kadar gördüğümüz en başarılı ekran kartı serilerinden biri. Ama her zamanki gibi üst seviye modellerle piyasaya girmişti ve orta seviye bir alternatifi yoktu. RTX 2060'dan RTX 3070'e uzanan derin boşluk da çok büyüktü. Ama RTX 3060 Ti bu boşluğu çok da doldurmuş gibi görünmüyor. Çünkü o kadar gazlı geldi ki daha çok RTX 3070'in pabucunu dama atmak ister gibi. Şimdi uçurum 2060 ile 3060 arasında kaldı.

Warp Verge incelemesinde performansından detaylı bahsettim, ama özet olarak 2K'da bütün oyunları 60 fps üzeri oynatan, 4K'da da biraz grafikleri kıstınız mı ya da oyun bir iki seneden eskiyse sıkıntı çıkarmayan bir performansı var.

Açıkçası ben bu kadar iyi olmasını beklemiyordum, belki yanlış görüyorumdur diye başkalarının testlerine de göz attım, pek çok oyunda 3070 ile 3060 Ti arasındaki fark sadece %10-15'lerde. Üstelik hemen her oyunda da RTX 2080 Super'den iyi performans veriyor.

Evet piyasada bulması zor ve evet fiyatlar uçmuş durumda. Ama hayat ve ekran kartları biraz normalleşirse muhtemelen oyuncuların çoğu için ilk tercih olacak bir kart RTX 3060. Biz de heyecanla o günlerin gelmesini bekliyoruz. ■ **TUĞBEK**



LENOVO LEGION 5I (15IMH05H)

Benim gözümde Lenovo'nun Legion serisinin ayrı bir yeri var. Gece siyahı tasarımı ve köşeli hatlarıyla bütün oyun bilgisayarları içinde en sade ve ciddi tasarıma sahip olanı. Üstelik üretim kalitesi ve dokunuşu da kendini daima özel hissettiriyor. Eğer bilgisayarımı sürekli kurumsal bir işe götürmek zorunda olsam mutlaka bir Legion isterdim sanırım. Böylece öğle aralarında oyun oynayabilirdim.

Bu tasarım hayli uzun süredir pek değişmedi, ama Legion'ların iç bileşenleri ve soğutma sistemi sürekli güncelleniyor. Bu elimizdeki model Intel'in onuncu nesil Core i7 işlemcisine sahip. Ayrıca görüntü kalitesi daha gelişmiş 144Hz'lik 1080p bir monitörü var.

Ama henüz yeni nesle geçememiş olan bileşeni ekran kartı. Üzerindeki GeForce RTX 2060 hem DLSS desteği hem de performansıyla iyi bir iş çıkarsa da yakın zamanda piyasaya çıkacak RTX 3060'a göre halen oldukça zayıf. Hemen bir alttaki incelemede de bahsettim RTX 3060 çoğu oyunda RTX 2080'i geçiyor.

Bu açıkçası biraz kalbimi kırdı çünkü GPU performansı dışında yeni Legion 5'e bulunabilecek bir kabahat yok. Soğutma ve güç beslemesi çok iyi. Bu sayede ne ısınma ne de ciddi bir tıkanma yaşıyor. Portlarının yerleşimi çok iyi, her iki taraftaki tek USB ve solda kulaklık girişi dışında her şey kasanın arkasında çok temiz toplanmış. Üzerinde toplam 5 USB portu var ve hepsi yeni nesil.

Tasarımı, üretim kalitesi, ince detaylarıyla çok güzel bir bilgisayar Legion 5i. Hele klavyesinin rahatlığı ve yumuşak dokunuşuna hayranım. Ama çok yakında yeni neslinin geleceğini bilirken bugün çok aceleniz yoksa RTX 2060'lı bir model almak çok da akıl kârı değil. ■ **TUĞBEK**





RAZER DEATHADDER V2 PRO

Klasik kalitenin kablosuz hali

Yıllar içinde çok sayıda üst düzey fareyi test imkânı buldum ama açıkçası hiçbirinde Deathadder'daki rahatlığı alamadım. Galiba yıllardır kullandığım bu fare artık benim bir parçam gibi oldu. Ben öyle sağında solunda tuhaf çıkıntılar olan, fütüristik tasarım yapacağız diye köşeli bir tarz belirleyen, her tarafından düğmeler fışkıran fareleri pek sevmiyorum. İşte bu yüzden Razer'ın Deathadder'ı yıllar içinde temel tasarıma dokunmayıp geliştirme çabalarını hep beğenmişimdir.

Aslında Deathadder V2 Pro, geçen senenin başlarında çıkan Deathadder V2'yle teknik özellik bakımından büyük ölçüde aynı ama elbette ona Pro ismini kazandıran devasa bir özelliği var: Kablosuz olması. Fareyi ister içinden çıkan son derece kaliteli Speedflex kabloyla kablolu, ister Bluetooth veya 2.4 Ghz alıcısıyla kablosuz kullanabiliyorsunuz. Zaten alıcıyla kullandığınızda gecikme vs. hissetmeniz mümkün değil, bu fare gerçek anlamda kablolu fare performansı gösteriyor. Ancak BT'yle bağlamayı denerseniz o zaman az da olsa gecikme hissedilebiliyor ki bu da beklenen bir şey zaten.

BT kullandığınız taktirde farenin şarj başına kullanım süresi 170 saate kadar çıkıyor, 2.4 Ghz bağlantıdaysa bu süre 70 saat civarında. Benim aktif olarak ilk kullanımımda şarj %100'den %5'e 63 saatte indi, bu da aslında fena sayılacak bir süre değil. Şarj azaldığında USB-C uçlu kablosunu takarak kablolu kullanmaya başlayabiliyorsunuz ki zaten kablosuz fare sahiplerinin alışık olduğu tür bir davranış bu. Dilerseniz Razer'ın yine RGB'li şık bir şarj standı da mevcut, ama biraz tuzlu haliyle.

DeathAdder V2 Pro da aynı kablolu versiyonundaki gibi Razer Focus+ optik sensör kullanıyor ve hassasiyet ayarını da 100 ile 20000 DPI arasında değiştirebiliyorsunuz. Ben günlük kullanımımda 1600 DPI tercih ediyorum ama bu geniş aralık her tür ihtiyaca cevap verir nitelikte.

Razer'ın bu farede kullandığı optik tuş anahtarları oldukça kaliteli, eski Deathadder'la arasındaki farkı çok net hissettiriyor. Tıklama sesi biraz daha ince tonlu, diğer farelerden geçişte belki bu sese alışmanız biraz zaman alabilir. 70 milyon tıklamaya kadar ömrü olan anahtarlar bunlar.

Ancak teknik özellikler bir yana, farenin beni rahatsız eden özelliği Chroma aydınlatmadaki zayıflık oldu. Muhtemelen pil ömrünü arttırmak için fare tekerindeki aydınlatmayı kaldırmışlar, sadece ortadaki logoda ışık var. Ama bu logo da kullanım sırasında zaten avucunuzun altında kalıyor, yani ışık falan göremiyorsunuz. Keşke kablolu kullanımında fare tekerinde aydınlatma olsa ya da hangi aydınlatmayı kapayacağımız bize bırakılsaydı. Kablosuz kullanımda da aydınlatmayı sürekli açık bırakamıyorsunuz, maksimum 15 dakika boşta bekleme süresi geçince tüm ışıklar kapanıyor.

Bir diğer eleştirilecek yanıysa fiyatı: Kablolu versiyonuyla aralarında neredeyse iki kat fiyat farkı (130$ vs. 70$) var. Her ne kadar bu fiyatı verdiğinizde elinize gerçekten de premium tabir edebileceğim, son derece kaliteli, hızlı, gecikmesiz, şarjı uzun süre idare eden, bolca kişiselleştirebilir bir fare geçecek olsa da, sırf kablosuz olsun diye o kadar ekstra masrafa gerek var mı, buna siz karar vereceksiniz. ■ **ESER**

URBANEARS LUMA



Bir klişedir, ama doğrudur: Kulaklıklar, kişisel deneyimlerdir. Örnek vermek gerekirse ben, kulakiçi kulaklıklardan nefret ederim. Arkadaşlarımın öve öve bitiremediği birçok kulakiçi kulaklık, benim kulağımda asla ve kati suretle durmaz mesela.

Plattan 2 ve Sumpan kulaklıklarıyla adını aşkla andığım Urbanears, Luma ve Alby isminde iki adet TWS modeliyle çıkış yaptı. Üstelik Luma, tam da kulağıma layık, kulakiçi olmayan bir formda. Geçmişteki tecrübelerim de beni hiç yanıltmadı. Luma'yı elektronik müzikten, enstrümantal müziğe kadar çok geniş skalada deneme fırsatım oldu. Ve ne diyebilirim ki, harika bir iş çıkarıyor.

Luma'nın en önemli sıkıntısına değinmek gerekirse, mikrofonu bayağı bir kötü. Telefon konuşmalarınızı "Gelirken ekmek alayım mı?" kısalığında tutuyorsanız pek sorun değil ama uzun uzun konuşmalar için yeterli değil. Bir de fiziksel tuş sevicilerdenseniz, kötü haber: Fonksiyonları dokunmatik yüzeyle hallediyoruz.

Birkaç sıkıntısına rağmen; suya dayanıklı olması, hızlı şarjı ve tabii ki ses kalitesiyle birlikte Urbanears Luma, kulakiçi kulaklıkların hâkim olduğu TWS dünyasında benim gibiler için gayet yeterli ama tuzlu bir tercih. ■ **CEVDET**

RAZER KAIRA



Kaira, özel olarak Xbox konsolları için üretilmiş bir headset. Xbox'ın özel kablosuz donanımını kullandığından Kaira'yı PC'de kullanmanız için ek bir cihaz daha gerekiyor maalesef. Ama Kaira'nın öne çıktığı özelliklerin çoğu da zaten konsolda erişilebilir.

Kullandığım en hafif ve rahat hissettiren headset'lerden biri olduğunu da söyleyebilirim. Özellikle kulak desteği olarak deri değil de nefes alan bir memory foam kumaş tercihi güzel. 3-4 saatlik sürekli kullanımda ağrı-sızıyla çıkarmadım kulaklığı. Bunun yanı sıra Razer, Kaira'nın 15 saatlik bir şarj süresine sahip olduğunu söylese de ben kendi tecrübelerime dayanarak rahatlıkla 20 saat gittiğini söyleyebilirim. Her ne kadar bir oyuncu headset'i için birazcık kısa görünse de gayet makul olduğunu düşünüyorum. Ancak mikrofonun çıkarılamıyor ya da tam olarak kaldırılamıyor oluşu biraz can sıkıcı.

Kaira'yı konsolunuzla eşitledikten sonra her şey takır takır çalışıyor. Razer'ın Xbox konsolları için özel olarak yaptığı uygulamayı konsolunuza indirdiğinizde de uygulama direkt olarak kulaklığı tanıyor ve mikrofonu detaylıca ayarlamanın yanı sıra ekolayzıra da erişebiliyorsunuz. Bass Boost ve shooter oyunlarda silah ve ayak seslerini daha rahat duymanızı sağlayan FPS diye iki ön ayarla geliyor ve bu ayarlar arasında eşitleme tuşuna basarak geçiş yapabiliyorsunuz. Ses kalitesi olarak da fena değil. Üst segment bir kulaklıkla kapışacak kalitede değil ama fiyat/performans açısından gayet kabul edilebilir. Mikrofonu da kesinlikle böyle orta seviye bir headset için gayet iyi.

Razer Kaira'nın şu an en kritik problemiyse 100 Dolarlık fiyat etiketi. Bizde ne kadar olacak bilmiyorum, fakat Microsoft'un birinci parti ve "sınıfının en iyisi" olarak birkaç aya çıkaracağı yeni Xbox headset'i de aynı fiyat etiketinden çıkıyor ve özellik açısından daha dolu görünüyor. Eğer Xbox oyuncusuysanız Microsoft'un headset'ini görmezden gelirsek rahatlıkla önerebileceğim bir headset, fakat tercih yapmadan önce onu beklemenizi de tavsiye ederim. ■ **SABRİ**



GEFORCE NOW (BETA)

Bulut oyunculuk Türkiye'ye resmi olarak gelmek üzere

ENGİN VURAL

Güncel oyunları oynamak için yeterince güçlü bir PC'ye sahip olmayanların, belirli hizmetler vasıtasıyla bu oyunları buluttan oynamasını sağlayan hizmetler bildiğiniz gibi son derece hızla gelişiyor ve yaygınlaşıyor.

Microsoft'un xCloud'u henüz buralara uğramadı. Stadia zaten olmasa da olur. Dolayısıyla şu anda bizim için yegâne alternatif GeForce Now.

Öncelikle merak edilebilecek bazı temel bilgilerle başlayalım isterseniz; sonra kendi tecrübelerimden de bahsedip toparlamaya çalışacağım.

GeForce Now ne işe yarıyor?

Özellikle sürekli olarak donanım güncellemeyle uğraşmak istemeyen veya bunun için bütçesi yeterli olmayanların, GeForce sunucularını kullanarak oyunları yüksek grafik ayarlarında oynamalarını sağlıyor.

Tamam, bunu da anladık. Peki bunun için neye ihtiyacımız var?

İyi bir internet bağlantısı ve GeForce Now üyeliği. Bir de tabii bunun için kullanacağınız bir cihaz. Windows, MacOS, Android ve iOS işletim sistemlerinden birinin yüklü olduğu cihazlardan bağlantı sağlanabiliyor. Yani teorik olarak hemen hemen tüm bilgisayarlardan, cep telefonlarından ve tabletlerden bağlanma imkânımız var. Tabii pratikte tablet ve telefonlar için kontrolcü meselesi de giriyor devreye.

İyi bir internet bağlantısından kasıt?

Şimdi bu konuda çok detaya girecek değilim; ama temel olarak minimum 15 Mbps internet bağlantısının gerekli olduğu belirtiliyor. Tabii bu durumda 60 fps/720p gibi bir değer söz konusu. 60 fps/1080p için 25 Mbps gibi bir bağlantı hızı tavsiye edilmekte. Bu veriler ülkemizde hizmetin sunulduğu sistem olan Game+ için paylaşılan değerler (bu konuya da birazdan değineceğim). İşin içine RTX falan girdiğinde daha yüksek bağlantı hızlarının daha istikrarlı bir performans sunacağını da not etmekte fayda var. GeForce Now ve Game+ ile deneyimlerim, bu sistemi şöyle hakkını vererek tecrübe edebilmek için 25 Mbps ve üzerinde bir bağlantı hızına ihtiyaç duyabileceğiniz yönünde. Upload hızı ise çok daha az öneme sahip neyse ki.

Aslında bu noktada devreye çeşitli faktörler giriyor. Bu faktörlerden önemli bir tanesi, sunuculara yakınlık/uzaklık durumu. Yani internet bağlantınız iyi olsa da sunucular bulunduğunuz bölgeden uzaksa, alacağınız verim haliyle düşecektir.

İşte bu noktada ülkemiz oyuncuları için güzel bir haber olarak değerlendirebileceğimiz bir detay var. Nvidia ile Turkcell arasında GeFroce Now'ın ülkemiz oyun severlerine sunumu için bir iş birliği sağlandı ve ülkemizde de sunucular kuruldu.

Yani sizin anlayacağınız Game+ ile ülkemizdeki sunuculara bağlanıp daha istikrarlı bir hizmet alma imkânımız var. Şu anda Ankara sunucularını kullanabiliyoruz ama ilerleyen dönemde İstanbul sunucuları da devreye girecek.

Üyelik ücreti ne kadar?

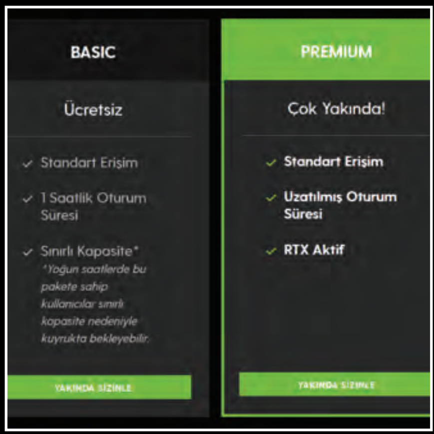
Henüz ülkemiz için fiyatlandırma resmi olarak ilan edilmedi. GeForce Now (ülkemizde Game+) için ücretsiz bir abonelik modeli de var ama onun da doğal olarak çeşitli dezavantajları söz konusu. Mesela kuyrukta bekleme süresi veya oyun bağlantısının 1 saat ile sınırlandırılmış olması gibi. Bir de tabii ücretsiz abonelikte standart erişim sağlanıyor; yani RTX gibi imkanlardan yararlanamıyorsunuz. Dolayısıyla, bu sistemi tam anlamıyla kullanabilmek için bir ücret ödemek gerekecek. Makul bir ücret önerildiği takdirde benim için çok da sıkıntı değil. Sonuçta sürekli sistem güncelleme gibi bir derdimiz olmayacak bu durumda. Eğer GeForce Now üyeliğiniz varsa, bu Game+ aboneliği olarak güncellenmeyecek ne yazık ki; o aboneliği yurtdışı sunucular için kullanabileceksiniz, ülkemiz için yeni bir abonelik yapmanız lazım.

GeForce Now'da hangi oyunlar var?

İşte bu soru, önemli noktalardan birisi. GeForce Now'a üye olduğunuzda erişiminize sunulan bir oyun havuzu yok. Bu üyelik sistemini daha çok donanım kiralama gibi düşünebilirsiniz. Siz, oyunlarınızı oynayabilmek için GeForce Now sunucularını kullanıyor ve bunun karşılığında da bir ücret ödüyorsunuz (veya ücretsiz üyelik modelini de kullanabilirsiniz, sizin tercihinize kalmış). Peki GeForce Now oyunlar listesi (gameplus.com.tr/oyunlar) ne anlama geliyor? Bunlar, sunucularda yer alan, yani diğer bir ifadeyle desteklenen oyunlar. Eğer siz GeForce Now tarafından desteklenen platformlardan birisinden bu oyunları satın almışsanız, GeForce Now kitaplığınıza ekliyor ve sonrasında da buradan oynayabiliyorsunuz. GOG, Steam, Epic Games Store, Ubisoft Store ve Origin hesaplarınızdaki oyunlara erişim sağlayabiliyorsunuz. Bu platformlardaki kayıtlı oyunlarınız ve başarımlarınız da, GeForce Now'la eşleştirdiğiniz zaman çalışmaya devam ediyor neyse ki.

GeForce Now ve Game+

Merak edilebilecek bazı soruları bu şekilde geride bıraktığımıza göre, gelelim benim GeForce Now ve Game+ ile tecrübelerime. GeForce Now'la ilk kapalı beta günlerinden beri devam eden bir yolculuğumuz var. Bu süre zarfında kıyaslama yapmaya yetecek kadar tecrübe edindiğimi söyleyebilirim.



Aslında başlangıçta benim için çok da verimli bir sistem değildi. Ama bu GeForce Now'dan ziyade internet bağlantı hızımdan ileri geliyordu. Sistemi başlarda 10 Mbps gibi bir bağlantı hızıyla test etmeye başlamıştım. Tabii sonuç beklendiği üzere pek de parlak olmadı. Sonrasında 25 Mbps'yle daha derli toplu bir oynanışa kavuştum. Sonra 35 Mbps ve 50 Mbps bağlantılarla da tekrar tecrübe etme şansım oldum. Game+ ile ülkemizdeki sunuculara erişim sağlandıktan sonra tahmin edebileceğiniz gibi daha verimli bir tecrübeye geçiş yapmış oldum (sunucuların Ankara'da olması da benim için bir avantaj tabii).

Şimdi bu lüzumsuz detayları bir kenara bırakıp doğrudan oyunlarla ilgili kısma geçeyim :) Son dönemde sistem canavarı olan hangi oyun geliyor aklınıza? Cyberpunk 2077 olabilir mi mesela? Haliyle Game+ ile denediğim ilk oyun da CP2077 oldu. Ultra grafik ayarlarında, ışın izleme özelliği de açık bir şekilde oyunu gayet akıcı bir şekilde oynayabildim. Bunun haricinde Trine 4, Immortals Fenyx Rising gibi farklı türden oyunları da denedim. Haliyle bunlarda da herhangi bir sıkıntıyla karşılaşmadım. The Medium gibi güncel bir oyunu ve ışın izleme teknolojisini ilk kullanan oyunlardan birisi olan Metro Exodus'u da gayet rahat bir şekilde oynayabiliyorsunuz.

Uzun lafın kısası, sistem (en azından şu aşamada) vadettiğini sunuyor.

Bu tarz bir sistem kullanırken ilk akla gelen ve haliyle endişe edebileceğimiz bir nokta, tepki süresinde yaşanabilecek gecikmeler. Özellikle aksiyon oyunlarını oynarken bu önem kazanıyor haliyle. Bu konuda hiçbir sıkıntıyla karşılaşmadığımı da gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Doğrudan kendi PC'nizde oynamak ile bulutta oynamak arasında bir fark illa ki olur ama bunu hissettirecek bir gecikmeye, en azından bu test dönemi boyunca şahit olmadım. Gayet akıcı bir oyun deneyimi söz konusuydu. Dikkatimi çeken bir nokta da oyun yükleme süreleriydi, bu konuda da iyi bir performans sergilediğini söyleyebilirim. Hem oyun açılış süreleri hem oyun içi yükleme süreleri makul düzeylerde seyrediyor.

Ülkemiz sunucularını yaklaşık 10 saat kadar test etme imkânım oldu ve bu süre içerisinde düşük sinyal uyarısını 2 veya 3 defa gördüm ekranın sağ tarafında. Bu uyarılar da 1-2 sn içinde gitti. Daha önce GeForce Now kullanırken düşük sinyal / zayıf ağ bağlantısı sorunu nedeniyle sistemden kopmuşluğum var. Dolayısıyla önceki duruma kıyasla çok daha iyi bir noktadayız.

Şu aşamada sunuculardaki yük çok yüksek değil tabii. Bunu da göz önünde bulundurmak lazım, farkındayım. Ama daha önceki tecrübelerime kıyasla, ülkemizdeki sunuculara erişimin bizim adımıza daha iyi bir deneyime kapı araladığını belirtmeden de geçemeyeceğim. Eğer bu kalitede istikrarlı bir hizmet sunulabilirse ve makul bir ücretlendirme politikası benimsenirse, değerlendirmeye alınabilecek bir alternatif olduğu kanaatindeyim. Önümüzdeki dönemde daha yüksek kullanıcı sayılarında da aynı performansı sergileyip sergilemeyeceğini hep birlikte göreceğiz. Söylentiler doğruysa betadan çıkışı, herkese açık hale gelişi 1-2 ay içinde gerçekleşecek.



```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>
```

Cehennemlik Teknolojiler

Kalem Tutucu



Gelişmiş bir tüketim toplumunda yaşıyoruz. O kadar gelişmiş bir tüketim toplumunda yaşıyoruz ki artık 1990'larda yaşayan ve klavye yerine kâğıt-kalem kullanan insanlar için bile ürünler üretiliyor!

Tamam, olabilir, sonuçta zaman herkes için aynı akmıyor, çoğunluk 2021'e girerken siz duvardaki diyanet takviminden 1997 sayfalarını yırtıyor olabilirsiniz. Ve hatırlıyorum sizin o zamanları, uzun süre kalemle yazı yazmak parmakları acıtan bir şey. Peki madem kaleminiz elinizi acıtıyor, neden gidip rotring motring düzgün bir uçlu kalem almıyorsunuz?! Kalem sektörü sizin 90'larda da gelişkindi yahu, o kadar da değil! Parmaklarım acımasın diye böyle bir tutamaç kullanmanın en ufak bir gerekliliği yok! Hayır rotring falan pahalı desek kurşun kalem uçlaya uçlaya bitiyor, o daha pahalıya geliyor? Desek ki sanatçısınız, çizersiniz, kurşun kalem kullanıyorsunuz, bu tutamaçla parmaklarınızı özgürce hareket ettiremiyorsunuz ki, sanatınız baltalanır yani.

Kısacası ben çözemedim bu nasıl bir tüketici kitlesine hitap ediyor. Dostoyevski zamanında kalanlar falan desek onlar bile daktilo kullanıyor yahu!
■ ÖMER

İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

Taşınabilir UV Işıklı Diş Fırçası Dezenfektanı

Hadi ya, izin verin n'olur, şunun şurasında bir senedir aramızda olsa da klasikleşmiş bir giriş yapayım: Dünyayı kasıp kavuran COVID-19 pandemisi hijyen kurallarının ne kadar önemli olduğunu bir kez daha göstermiş oldu. Klişe polisini çağırmadan önce lütfen dinleyin beni. Günde en kötü ihtimalle iki kere ağzınızın tam içine içine soktuğunuz bir şeyin temiz olmasını talep etmeyi normal karşılamak gerek.

Mevzubahis ağız ve diş sağlığı olduğunda ne cehennemlik teknolojiler var neler, bir görseniz. Fakat İniobir Giofetü etiketini hak eden iki tane ürün var. İlkini daha önce sizinle paylaşmıştım, kendisi bir diş macunu sıkacağı idi. İkincisi de bu dezenfektan. Daha doğrusu fırçanızı temiz tutmak için UV ışınlarını kullanan bir saklama kabı. Hem şarjla değil, pille çalışıyor olması hem de Dolar cinsinden ucuz ama Türk Lirası cinsinden şöyle böyle pahalı fiyatıyla gayet kullanılabilir geliyor. Çünkü dediğim gibi, bu ürün her şeyden önce bir saklama kabı. Eğer sık sık seyahat eden biriyseniz (ki bu dönemde hâlâ bu kadar sık seyahat edebiliyor musunuz bilmiyorum) ihtiyacınız olan ürün bu olabilir.

Benim gibi şarjlı diş fırçası kullananlar için kötü haber: Ne yazık ki bildiğimiz klasik diş fırçalarıyla uyumlu bu teknolojik saklama kabı. Fakat şarjlı olanların uçları kolaylıkla değiştirebildiği için böyle bir şeye ihtiyacı yok aslında. Öte yandan araştırdığım kadarıyla meşhur birçok markanın fırçasıyla uyumluluk gösteriyormuş bu ışıldaklı kutu. "Işıldaklı kutu" demişken, oyuncu ürünlerinde bile RGB sevmeyen biri olarak ışıklı mışıklı bir diş fırçası dezenfektanını beğenmek ve buna ihtiyacımın olduğunu düşünmek ne kadar tutarlı? Bu sorunun cevabını kendime dürüst bir şekilde veremiyorum açıkçası :P ■ CEVDET







Piksel Günlükleri

MİLLİ ZAFER

Küçükken kullandığım Famiclone'un hafızasında Captain Tsubasa 2'nin Arapça versiyonu vardı (rom translation'ın ilk örneklerindendir). Abimle beraber adeta tapardık oyuna. O oynarken ben de hemen yanındaki koltuğa kurulur, her biri yarım saat süren maçları soluksuz izlerdim. Arapça şifre alamadığımız için 10. maçtan öteye de gidemezdik zaten.

Oyunu oynayanlar bilir, 4. maç en zor maçlardan biriydi. İnanılmaz bir sol kanatları (Nei) ve forvetleri (Santamaria) vardı çünkü. İşte bir gün gene büyük heyecan içerisinde o maçı oynuyorduk. Fakat abim bu sefer taktik dehasını konuşturarak Tsubasa'yı sağ beke çekmiş, Nei'nin ataklarını bir nebze de olsa durdurmayı başarmıştı.

Nihayetinde kıran kırana geçen bir mücadelenin ardından maç uzatmalara gitti ve maçın bitmesine çok az bir süre kala 4-3 geri düştük. Ne var ki Tsubasa'nın bırakın gol atmayı, ayakta duracak hali bile kalmamıştı (HP'si 40'ın altına düşmüştü) ve bizim acilen gol atmamız gerekiyordu. Abim son şans olarak ceza sahasına bir orta kesti ve yaşanan karambolün ardından top gayet tırt bir oyuncu olan 11 numaramıza geldi. İkimiz de biliyorduk ki bazen Tsubasa'nın süper şutlarını bile çıkartan bu kalecinin 11 numaradan gol yemesi pek mümkün değildi. Fakat çaresiz biçimde kafayı vurduk ve mucizevi biçimde top ağlarla buluştu.

O an gerçek bir maç izliyormuş gibi GOOOOOOOLLLLLL diye haykırıp abimle birbirimize sarıldık ve abartmıyorum milli bir zafer kazanmışız gibi sarmaş dolaş dakikalarca yerlerde yuvarlandık. Yaşadığımız o inanılmaz sevinci dün gibi hatırlarım ve ömür boyunca da asla unutmayacağım.

Halbuki ikimiz de maçı penaltılarla kaybedeceğimizden habersizdik... ■ EMRE S.

KONSOL

SONY POCKETSTATION

İlk Playstation'ın oyun tarihini değiştiren başarısı malumunuz. Ortada böylesi büyük bir başarı olunca Sony yıllar boyunca çeşitli eklentiler ve varyasyonlarla konsolun popüleritesini ayakta tutmaya çalıştı. PocketStation da aralarından en popüleri.

Peki PocketStation'ın Konsol köşesinde ne işi var? Şöyle ki, PocketStation üzerinde oyun oynayabildiğiniz, hatta kendi özgün oyun kütüphanesine sahip bir sistem arkadaşlar. Desteklediği oyunlara dair mini oyunları ufak LCD ekranında oynayabiliyorsunuz. Final Fantasy 8'le gelen Chocobo World oyunu gibi mesela. Toplamda 80 civarı oyun destekliyor ki kendi oyun sayısı bunun altında kalan çok konsol var tarihte.

Tabii sistemin tek özelliği oyun oynamak değil. PS1'in memory card girişinden konsola bağladığınız zaman kayıt dosyalarınızı PocketStation'a taşıyabiliyor, düzenleyebiliyor, kızılötesi desteği sayesinde PocketStation'lar arası transfer edebiliyor, hatta beraber bile oynayabiliyorsunuz. Bunun haricinde de kendi dâhili saati gibi özellikleri falan da var.

İşin ilginç tarafı Japonya'da gayet iyi bir başarı yakalasa da Batıya çıkmadı PocketStation. Sebep olarak da Sony'nin Japonya taleplerine bile yetişememesi gösteriliyor ama ne kadar doğru bilmiyorum. Toplamda da 5 milyon satış ve 3 yıllık bir ömrün ardından oyun dünyasına veda etti. Ta ki Vita'da yeniden bir dijital hizmet olarak sunulana kadar... ■ EMRE S.





KONSOLLARDA DA FPS OYNANABİLE-CEĞİNİ İSPATLAYAN OYUN

Gereksiz geyiklerde bugün

"Konsolda FPS oynanmaz" muhabbeti günümüze kadar gelen gereksiz bir geyik maalesef. Konsollarda pek çok FPS'yi en yüksek zorluk seviyesinde bitiren biri olarak söylüyorum ki gayet de oynanabiliyor arkadaşlar, tamamen el alışkanlığı meselesi. Lakin şunu da kabul etmek gerekiyor ki, 90'ların ortasına kadar tartışmaya kapalı bir konuydu bu. Keza FPS net biçimde PC'ye ait olan, birkaç hantal örneği haricinde de konsollara pek fazla örneği çıkmayan bir türdü.

Film oyunlarının kalite açısından hayli vasat tarihini bilirsiniz. 1995 yılında Rare firması son James Bond filmi GoldenEye'ın haklarını aldığında onların da aklında SNES için sıradan bir side scroller-shooter oyunu yapıp geçmek vardı aslında. Fakat ekip lideri Martin Hollis'in önerisi henüz çıkmamış olan N64 için tam teşekküllü bir FPS yapmak oldu. Peki o zamanlar fare-klavye ikilisine oranla hayli limitli olan joysticklerle doğru şekilde FPS oynamak nasıl mümkün olacaktı?

Ekibin fare kullanımına en yakın hissiyatı vermesi açısından seçimi analog çubuk oldu ki o zamanlar konsollarda daha yeni yeşeren ve pek de fazla kullanılmayan bir teknolojiydi. Fakat analog seçimi beraberinde bir sorun daha getiriyordu; Nintendo 64 joypad'inin üzerinde sadece bir adet analog çubuk vardı. Ekip bu sorun için gereken çözümün ilhamını da Sega'nın Virtua Cop oyununda buldu. Başka bir butona basılı tutularak kullanıldığında analog çubuğu bu sefer de nişan almak için kullanılacak, böylece d-pad'in FPS için hantal kalan teknolojisinden kurtulacaklardı. Hatta bu analog kontrolü ekibin o kadar hoşuna gitmişti ki şu an oyuna çift analogla oynanabilecek bir kontrol yöntemi bile eklediler, tabii her iki elde de birer joypad olacak şekilde.

Tetik çekme hissiyatını daha iyi vermesi için ateş etmeyi de omuz butonlarına atayan ekip, şarjör değiştirmek için joypad'e takılan Rumble Pack'i şarjör gibi her seferinde takıp çıkarmayı bile düşündü (tabii kısa süre içinde de vazgeçtiler). Konsolun üzerinde yer alan 4 adet joypad girişi de oyuna çoklu oyuncu desteği ekleme fikrini verdi ki oyunun orijinal tasarımında sadece öykü modunun yer alması planlanıyordu. Böylelikle oyunun çıkışına çok kısa bir süre kalmasına rağmen çoklu oyuncu modunu da oyuna eklediler ki o an farkında olmasalar da bu oyunun kaderini değiştirecek bir hamleydi.

Filmden tam 2 yıl sonra, 1997 yılında çıktı GoldenEye 007. Oyunun geliştirme aşaması boyunca medya oyuna hiç ilgi göstermemiş ve şans vermemişti. Fakat oyunun kontrol sistemindeki yenilik sayesinde ilk kez konsollarda da rahatça FPS oynanabildiğine şahit oluyordu oyuncular. Oyunun son derece kaliteli ve detaylı öykü modunun üzerine bir de çoklu oyuncu desteği eklenip, oyuncular sabahlara kadar birbirini vurmaya başlayınca oyunun notları ve satışları adeta patladı.

Şu an 8 milyondan fazla satış adetiyle N64 tarihinin en çok satan üçüncü oyunudur GoldenEye. Konsollarda da FPS oynanabileceğini ispatlaması yüzünden de pek çok site tarafından tarihin en önemli oyunları arasında gösterilmektedir. Hele ki günümüz konsollarına çıkan FPS sayısını ve çevrimiçi kapışan oyuncu sayısını düşünürseniz. ■ EMRE S.



Gözetleme kuleleri arasında

ALİ SEZGİN

Ghost Recon: Advanced Warfighter sadece gerçekçi savaş ortamlarını değil, savaşın teknolojiye sahip olan tarafın lehine ne kadar kolayca kayabileceğini de gösteriyor. Gelecekteki askerlerin sayısal üstünlüğe değil de insansız hava araçlarına, interaktif ekranlara ve üstün iletişim ve koordinasyon becerisine sahip olduğu bir gelecek öngörüsünün ne kadar haklı çıktığını şimdi görüyoruz. Üretmesi ucuz ve harcanabilir IHA'lar şu an modern savaş kavramlarını büyük oranda değiştirdiler. Askerlerin saha içinde kalp atışlarını bile görmek mümkün. Tom Clancy serilerinin bazen uçuk fikirleri olduğu doğru ama 2006 çıkışlı Advanced Warfighter'da hedefi tam öküz gözünden vurdukları da bir gerçek.

Advanced Warfighter'ı satın aldığım o ilk gün aslında aynı zamanda HD Ready televizyonumu da ilk kez aldığım gündü. Yeni televizyonumda oynadığım ilk oyun Advanced Warfighter oldu ve o an aslında ne kadar büyük bir nesil değişimi olduğunu daha iyi anladım. Görüntü cam gibiydi. Aslında bugünün şartlarında değildi elbette ama o zaman için o kadar net düşmanlar, büyük bir şehir ve muazzam detaylar görmemiştim. Bunu nasıl anlatabileceğimi bilmiyorum, Playstation 1'den bir sonraki nesle atladığımda da büyük bir fark vardı ama bu kadar net değildi. Burada her şey daha büyük, daha detaylı ve daha abartılı.

Oyunu kendisiyse oldukça jenerik bir senaryoya sahip. Tam Kanada, Amerika ve Meksika arasında, orduların ülkeler arasında serbest hareketine imkân veren bir pakt kurulacakken bir isyan çıkıyor ve ABD güçleri isyanı bastırmak adına ülkenin davetiyle Meksika'ya giriyorlar.

Hikâyenin kendisi Meksika'ya ismini veren aynı isimli şehirde geçiyor ve üç günlük süreçte askerlerin başkanlarını kurtarmasını ve "football" kod isimli gizli silahı geri ele geçirmeye çalışmasını görüyoruz.

Ghost Recon: Advanced Warfighter bugün artık bu tarz oyunlarda standart olan pek çok özelliği yeni nesilde ilk kez uygulayan oyunların başında geliyor. Siper sistemi oyuna Xbox 360'a özel olarak geldi ve sanırım o dönemde yapılan en düzgün tasarımlardan birine sahipti. Killswitch benzeri oyunlarda da siper kullanımı vardı ama ya oyuncuyu hasar alamadığı bir pozisyona sokuyor ya da hiç işe yaramıyordu. Advanced Warfighter o kadar temiz ki... Kafanızı uzatıp bakabilmek, ateş ederken açıkta olmayı göze almak öyle doğal ve rahat ki...

Ghost Recon'un olmazsa olmazı takım yönetme mekanikleri de bu oyunda yerini koruyor. Yapay zekâyı belirli noktalara göndermek ve konum almalarını istemek çok büyük sorun değil. Askerlerin zekâsı dönemine göre yeterliydi ama öyle beni ateşin içinden çıkardıklarını da görmedim. Düşman görünce ateş edip hayatta kalmayı biliyorlar işte. Daha fazlasını da beklemek bu döneme haksızlık etmek olur.

Ghost Recon'un daha iyi yapabileceği tek şey bence düşman tiplerini, çatışma tiplerini arttırmak olabilirdi. Evet harika gözüken bir kahverengi filtresi, bina boyunda gerçekçi patlamalar ve bolca küçük oyuncak var ama oyun boyunca da aynı üniformalı kişi kesilmez be kardeşim. O zamandaki halimi de hayal meyal hatırlıyorum; "Tam bu oyun biraz tek düze mi oldu ne?" diye düşünürken bir anda önümdeki koca konsolosluk binası tuzla buz olmuştu da uyuklamaya başlayan hallerim son bulmuştu. Oysa ki askerler şehir içlerinde çok farklı senaryolarda angajmana girebiliyorlar. Tasarıma bunun yansıtılmaması aradan kaç sene geçmiş olursa olsun canımı sıkan detaylardan biri olarak kaldı benim için.

Ghost Recon: Advanced Warfighter'ın o dönem yaptığı görsel ve deneyimsel atlayışı yakın zamanda bir Playstation 5 veya Series X'le bir başka oyunun daha yapabileceğine hiç ihtimal vermiyorum. Sadece grafiksel bir atlama yapmanın ötesinde bir değişimden bahsediyoruz çünkü. Advanced Warfighter yapımcıların, gelişen teknolojiyle birlikte hayallerini olduğu gibi ekrana yansıtabildikleri ilk oyunlardandı. Sonrasında bu başarının devamının gelmeyişiyse bir başka yazının konusu elbette.





NEDEN EFSANE OLDU?

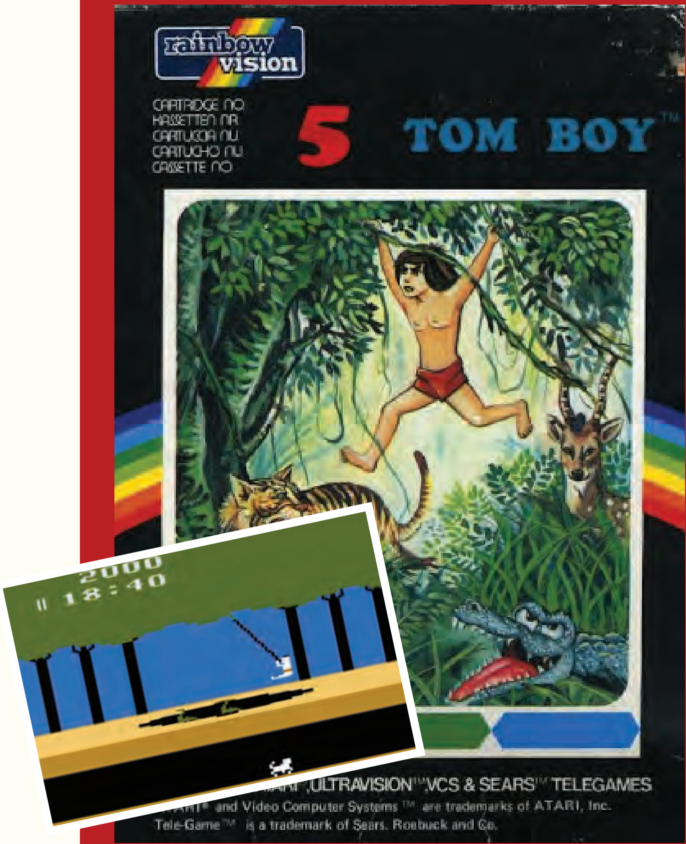
720P NETLİĞİ
Advanced Warfighter, o dönem cam gibi olan görüntüleri harika detaylarla sunuyordu. Sokaklarda rüzgârın taşıdığı çöpler, çok uzaktaki askerlerin bile gayet net bir şekilde gözükmesi ve hatta bütün sokakları kaplayan devasa patlamalar, daha önce hiçbir oyunda olmadığı kadar sağlam duruyordu.

XBOX 360'A ÖZEL SEVGİ
Oyun eski Xbox, Playstation 2-3 ve PC'ye de çıkmış olmasına rağmen sonraki nesil Xbox 360 sürümü çok sayıda yenilik içeriyordu. 360 sürümündeki third person modunda rahatlıkla siper alabiliyor, siperden ateş edebiliyor ve hatta kafamızı çıkarıp düşmanların konumuna göz atabiliyorduk. Bunlar aradan geçen 14 yılda çok anlamlı olmasa da o zaman gerçekten önemli yeniliklerdi.

GELECEĞİ GÖRDÜM
Advanced Warfighter'in oyunda kullandığı pek çok teknoloji şu an modern orduların temellerini oluşturuyor. Askerin gözünden görüntü ileten AR gözlükler, gerçek zamanlı görsellerle askerini yönlendiren komutanlar ve hepsinden önemlisi tek bir komutla ölüm yağdıran insansız hava araçları... Artık çıkacak bir sonraki Ghost Recon'u daha dikkatli oynayacağınızdan eminim.

ORTAKLAŞA OYNANIŞ
Xbox 360'la birlikte ortaklaşa oynanış içeriğine sahip oyunlar patlama yaptı. Günümüzde fazla öyle oyun kalmadı ama o zamanlar bu furyayı ilk başlatan oyun Gears of War değil Advanced Warfighter'dı.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



TOM BOY *[ATARI 2600]*

Bizim evdeki Atari 2600'e yüklü gelen oyunlardandı Tom Boy. Ormanda donuyla yarı çıplak iplerde sallanan, yılanların üstünden falan atlayan bir tip. Ama yılanlar yılandan çok ota benziyor, aslan mı ne var, ne olduğundan emin değilim, chihuahua köpeğine benziyor. Kardeşimle küçüğüz de, beceremiyoruz, sürekli düşüp veya bir şeylere basıp ölüyoruz, öldükçe kendimizde suç aramak yerine Tom Boy'u aptal ilan ediyoruz, oyunun adı bizim evde Tom Boy değil Tom Boy Aptal Adam olarak geçmeye başlıyor, "gel Tom Boy Aptal Adam oynayalım" falan... Saçma günlermiş şimdi bakıyorum da...

Sonradan öğrenecektim ki Tom Boy aslında ünlü Atari 2600 oyunu Pitfall'un Tayvan yapımı kaçak versiyonuymuş. Pitfall'u hack'lemişler, orasını burasını değiştirip Tom Boy diye yedirmişler yani. Oyunun kapak görseli de başka bir Pitfall çakması Dschungel Boy'un kapak görselinin çakması ayrıca, bir çakmaception mevcut. Yine de Tom Boy nispeten eli yüzü düzgün çakmalardan biri. Pitfall'un yerini tutmaz, o varken gidip Tom Boy oynanmaz da iyidir yine. ■ ÖMER

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

911 TIGER SHARK *[C64]*

İsmi 911 Tiger Shark olan bir oyunun neyle ilgili olmasını beklersiniz? Tiger var, kaplan. Shark var, köpekbalığı. Ama oyunda tek bir hayvan bile yok. Bir tane Porsche'niz var (aha işte 911 ismi buradan geliyor), o kadar.

Tamam, oyunda süper bir spor arabamız var, demek ki bu bir yarış oyunu! Hayır değil. Çünkü oyunda başka araba yok. Tek yaptığımız sarı porşemizyle dağ tepe yana doğru ilerlemek. Böyle kırsal bir alandayız, etraf yeşil ve evler var. Ha evet, yollar da var. Ama yollardan gitmenize gerek yok. Hatta isterseniz evlerin içinden bile geçiyorsunuz, o kadar kötü bir kodlaması var yani oyunun.

İşin tuhafı 911 Tiger Shark'a sponsor olan firmanın dünyaca ünlü Dunlop lastikleri olması :) Bu oyunu oynayanların aklında tek kalacak şey Dunlop ismidir, çünkü gerisi çöp diye falan mı düşündüler acaba? Kendisi Commodore 64'ün en kötü oyunlarından biri olarak bilinir ama siz bunu bilmiyordunuz değil mi? Bilmeyin daha iyi, gerçekten hayatınızda bir 911 Tiger Shark olsun istemezsiniz, benden söylemesi. Zaten merak edip de Google'da aratırsanız da karşınıza çıkacak olan ilk videolardan birinin ismi 'Shit Game Time' olacak, dahası var mı? ■ ESER





YARIM KALMAK *[BROTHERS: A TALE OF TWO SONS]*

Annelerini kaybetmiş iki erkek kardeştir Naia (büyük kardeş) ve Naiee (küçük kardeş). Annelerinin kaybı yetmiyormuş gibi bir gün babaları da ağır şekilde hastalanır. Köy doktorundan aldıkları bilgiye göre de kurtulması için tek şansı Yaşam Ağacı'ndan alınacak olan sudur.

Böylelikle iki kardeş yola çıkarlar. Her iki kardeşin farklı özellikleri vardır; büyük kardeş yüzebilir ve ağır objeleri kımıldatabilirken küçük kardeş dar yerlerden geçebilir. Üstelik her iki kardeşi de aynı anda fakat farklı analoglar üzerinden yönetiriz. Joypad'in bir tarafı Naia'ya aitken diğer tarafı da Naiee'ye aittir yani.

Yolculuk boyunca beraber hareket ederek sayısız badireler atlatır kardeşler. Naia yüzülmesi gereken yerlerde kardeşini sırtına alır, Naiee ufacık yerlerden geçerek kapıları açar, devlerle, kurtlarla, türlü türlü düşmanlarla yüzleşirler. En sonunda da kabile tarafından esir alınan bir genç kızı kurtarırlar.

Genç kız güzelliğini kullanarak büyük kardeş Naia'yı bir mağaraya davet eder. Küçük kardeş Naiee'nın tüm karşı çıkmalarına rağmen de bu tuzağa düşer Naia. Zira genç kız aslında kendisini yemeye çalışan dev bir örümcektir ve elinden kurtulmayı başarsalar



da güzelliğine kanan büyük kardeşi ağır şekilde yaralar. Artık küçük kardeş olarak Yaşam Ağacı suyunu bir an önce bularak abimizi kurtarmamız gerekmektedir.

Küçük kardeş olarak bin bir zorlukla Yaşam Ağacı suyunu buluruz. Fakat abimizin yanına döndüğümüzde artık çok geçtir, Naia yaşamını yitirmiştir. Oyuncu olarak abimizi kendi ellerimizle gömeriz toprağa. Gerçek hayatta da abisi olan bir küçük erkek kardeş olarak bu bölümde ruhumdan büyük bir parça kopmuştu resmen. İnsanın abisini gömmesi ne demek yahu? Üstelik Naia ölünce joypad'in bir yarısı tamamen oyundan çıkmıştır, bir elimiz, yani bir yarımız komple gitmiştir yani.

Nihayetinde Naia için artık yapabileceğimiz bir şey olmasa da babamızı kurtarmak hâlâ mümkündür. Naiee olarak Yaşam Ağacı suyuyla köye dönmek için yola çıkarız. Köye yaklaşırken de geçmemiz gereken bir göl çıkar karşımıza, fakat Naiee yüzme bilmemektedir ve bizi suda sırtına alacak olan abimiz de yoktur artık. Gene babamızı ne pahasına olursa olsun kurtarmak adına suya atlarız. Ve Naia ölmüş olsa da onun tarafındaki yüzme butonu çalışmaktadır. Ölmüş olsa da ruhu, sesi ve anıları bizimledir yani. Onun rehberliğiyle daha önce korktuğumuz sudan yüzerek geçeriz.

İşte o an, Naia'nın tarafındaki yüzme butonunun çalıştığını fark ettiğim an joypad'i bir kenara fırlatmak ve bir köşeye kapanıp saatlerce ağlamak istemiştim... ■ EMRE S.

MEDYA

FİLM // KİTAP // ANİME // MÜZİK



ERASERHEAD

David Lynch'in ortamlarda adı en çok anılan filmi Mulholland Drive, izleyeni genelde onu izlemiş. Yaka silkeni genelde ondan yaka silkmiş. Amcanın imza sürrealizmine uzak olanların çok daha çizgisel diye sevebildiği filmi de genelde The Elephant Man. Bu sebeple duyan Mulholland Drive'ı en bomba işi sanar ancak bana sorarsanız Lynch, yaşlandıkça daha bir uslu olmuş. İlk uzun metraj filmi Eraserhead, gerçekten ipini koparmış ve insanda iz bırakan bir yapım olarak Mulholand Drive'ı solluyor çünkü.

Stanley Kubrick'in bir dönem "favori filmim" dediği, The Shining'i çekerken ekibine izlettiği bir filmden bahsediyoruz. Lynch'in ebeveynlik anksiyetesiyle boğuşurken çektiği ve alt metni olabilecek en düşsel formunda aktaran film, "izleyip izleyebileceğiniz en sürreal şeyler" listesi yapsak ilk beşe, hatta ilk üçe girebilecek potansiyelde. İnanılmaz sert, şiddet veya cinsellik dolu bir anlatı değil, tamamen bilinçaltının derinliklerinden fırlama, insanın üzerine kâbus gibi çöken bir eser. İçeriğine ne anlattığına falan değinmiyorum çünkü hem konu Lynch olduğunda bunun bir anlamı hem yok, hem de bu tarz şeyleri sevenler için bu kadarının ve ufak bir Google aramasının yeterli olacağına inanıyorum. Bir açın bakın siz buna bence :)

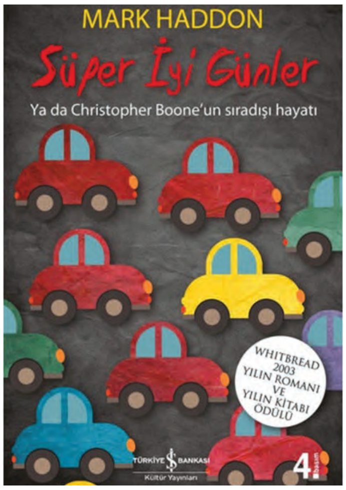
■ ONUR

MARK HADDON

SÜPER İYİ GÜNLER

Ben bu kitabı yıllar önce, orijinal dilinden okumuştum. İlk ilgimi çekense adı olmuştu "The Curious Incident of the Dog in the Night-Time" ya da "Geceleyin Köpeğin Tuhaf Hadisesi". Bu şekilde çevrilmiş olması konusunda da şaşkınım çünkü kitabın ana karakteri Christopher'ın başından peş peşe bir sürü travmatik olay geçiyor. Başta bir kere olaylar komşularının köpeğinin öldürülmesiyle başlıyor. İlginç bir kitap Süper İyi Günler. Christopher kendisini "bazı davranışsal güçlüklere sahip bir matematikçi" olarak tanımlıyor. 15 yaşında Asperger sendromlu bir genç. Köpeğin öldürülmesinin arkasındaki gerçeği açığa çıkarmaya çalışırken hem çevresindeki insanlar hem de ailesi hakkında birçok şey öğreniyor.

Çok oldu okuyalı ama Christopher çok panik olmasına rağmen trenle tek başına yolculuk yapmayı başardığında çok sevindiğimi hatırlıyorum mesela. Alırken bende bu kadar iz bırakmasını beklememiştim sanırım. Çevirisi nasıldır bilemiyorum ama akıp gidecek bir kitap arayışında olanlara öneririm. **■ GÜLHİS**





K-ON!

Elbette gün gelecek, devran dönecekti ve bir gün buraya canımın içi K-On'u yazacaktım. Hayır! Utanmıyorum! Acayip seviyorum ben K-On'u ve bununla %100 gurur duyuyorum! Yani... Tamam %95 diyelim ama yani duyuyorum sonuçta!

Dört liseli kızımız var, bunlar ilk 2-3 bölümde bir araya gelip okulda bir hafif müzik kulübü (K-On yani) kuruyorlar. Veee... animenin hikâyesi aşağı yukarı bu kadar. Evet. Ne "bir gün şunu şunu yapacağız" gibi bir amaç ne başka bir şey var. K-On "slice of life" yani "günlük hayat" denilen türün bayraktarı. Yani Friends veya How I Met Your Mother'ı düşünün ama hikâyesi onlar kadar bile ilerlemiyor.

Peki ne oluyor bu kadar bölüm boyunca? Kulübün danışman öğretmeni yok, hocaları Sawa-chan-sensei'nin karanlık geçmişini öğrenip onu tehdit edip danışman yapıyorlar, sonra Sawa-chan-sensei grubun vokali olmadığını öğreniyor, Yui'yi eğitiyor, ama fazla eğitiyor, kızın sesi kısılıyor, moe'liğin vücut bulmuş hali Mio vokal oluyor... Veya başka bir bölümde kızın biri arkadaşına pastasından ikram ediyor, arkadaşı pastanın üstündeki çileği yiyince bizim kız "HAİN, BUNU NASIL YAPARSIN, ÇİLEK PASTANIN EN ÖNEMLİ YERİDİR, KALBİDİR" diye sinirleniyor...

Muhtemelen şu an "Ömer de ne salak salak şeyleri seviyor ya" diye düşünüyorsunuz ama ya böyle salak salak, aşırı naif ve aşırı komik şeylerle dolu bu seri de, sevmeyeyim de ne yapayım! Bi' 5. bölümü açın izleyin de anlayın ne demek istediğimi (direkt açabilirsiniz 5'i, spoiler diye bir şey yok bu animede ^_^)

Son paragraf mükemmel müziklere gitmeli ama. Düz rock tadındaki harika videolara sahip harika bitiş şarkılarına şapkamı çıkarıyorum (Don't Say Lazy'deki Mio için 2 buçuk ay uğraşarak mermer mozaik yapmıştım!). Ama o ilk başta bıcır bıcır görünen Yui vokalli şarkılara da çıkarıyorum şapkamı. Yui'nin vokallerini çıkarın, yerine düzgün bir vokal koyun, resmen Queen şarkısı gibiler, öyle sağlam bir altyapı var. **ÖMER**



PENTAGRAM

TRAIL BLAZER

Bunu acayip eski kafalı bir herif olduğum için söylemiyorum, gerçekten de samimi fikrim budur: Bence Trail Blazer bu ülkeden çıkmış gelmiş geçmiş en iyi thrash albümüdür.

Pentagram'ın kalitesi zaten tartışılmaz, ama 1992 yılında Trail Blazer'ı çıkardıklarında kadroda Ogün Sanlısoy (ki sesini cidden çok severim) ve Demir Demirkan gibi çok önemli iki isim daha vardı. Grubun bu ikinci albümünün ilk dönem Megadeth / Metallica tarzını andıran çiğ soundunu zaten daha ilk şarkı olan Secret Missile'da bile görürüz. Sözleri de efsane olan bu şarkı bence thrash metalin ruhunu en iyi yansıtan örneklerden biri mesela.

Ama size Trail Blazer şöyle, Viva es Morte böyle, uff Over the Line var ya diye anlatmayacağım bu albümü ve tek bir isim söyleyeceğim: Fly Forever.

Grubun 1993 yılında Siirt'te şehit düşen gitaristi Ümit Yılbar'a adadığı bu şarkıyı bugüne kadar tek bir kez bile gözüm dolmadan dinleyemedim. Şarkının sözlerine dikkat ettiğinizde ve arkasındaki bu hikâyeyi de bildiğinizde apayrı bir anlam kazanan, Demir'in müthiş giriş solosu ve Ogün'ün içine ruhunu kattığı vokalleriyle apayrı bir klasik, müthiş bir ağıt bu. Valla ben sırf bu şarkı için bile Trail Blazer albümünü yere göğe sığdıramayabilirim de, siz de çoktan merak edip dinlemeye başlamışken araya girmeyeyim şimdi. **ESER**

Oyungezer
SAYI: 161 - 2021/03

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Baran Köse

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: -
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




162
IT TAKES TWO
Eşi/sevgilisi olanlar,
buraya dikkat!
NİSAN'DA OYUNGEZER'DE

www.oyungezer.com.tr